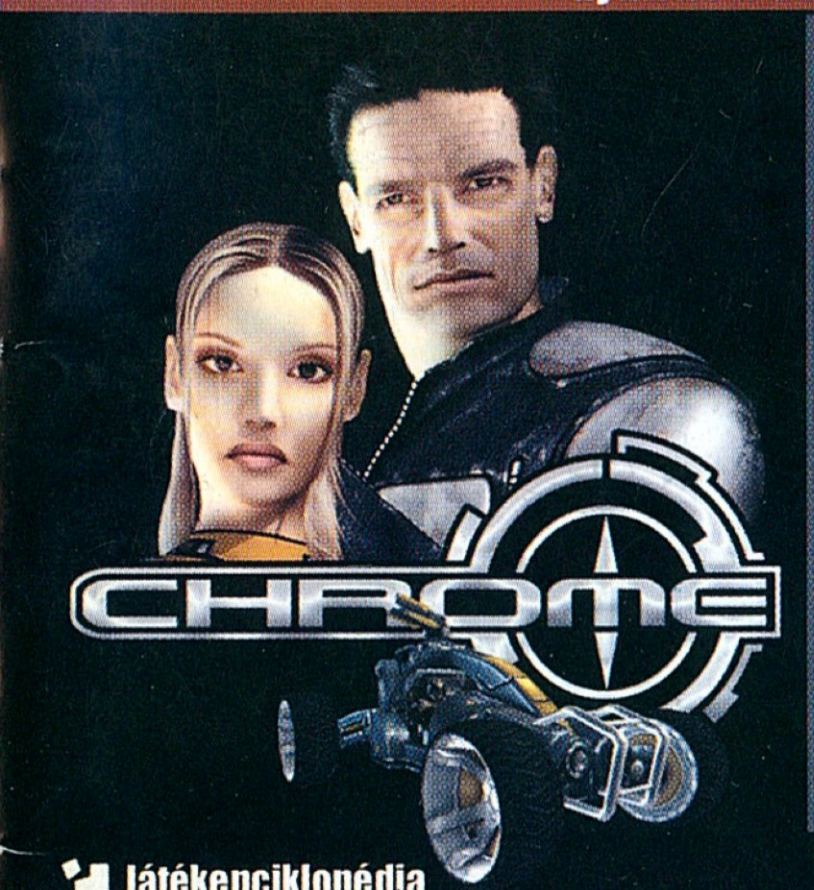
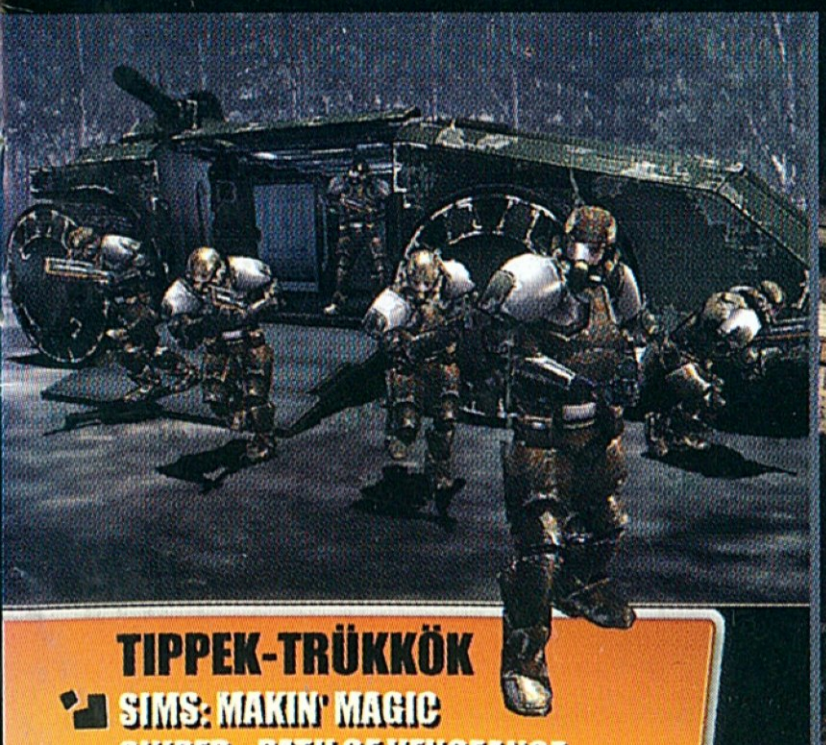
pc. games

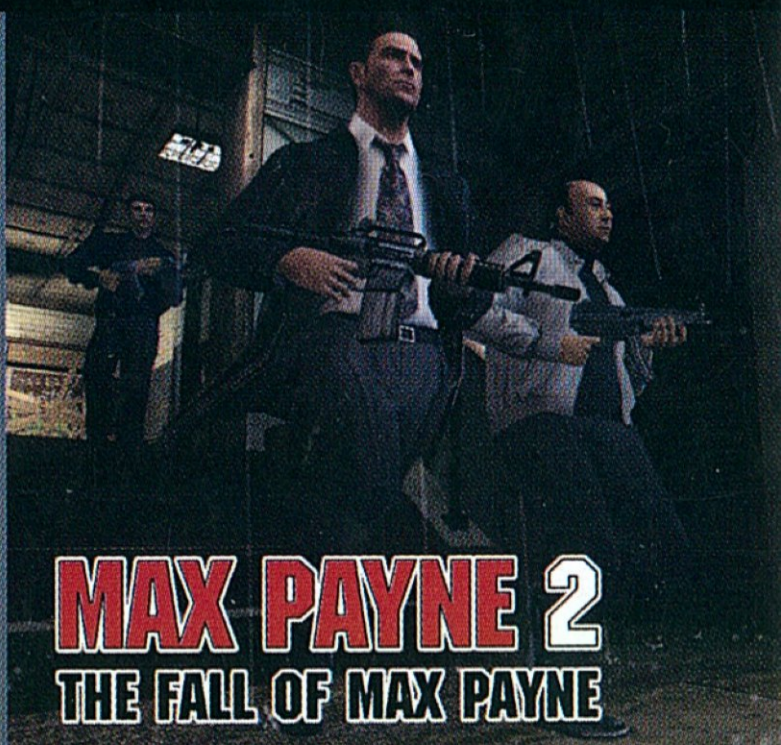
ajándék 32 oldalas végigjátszás melléklet



Játékenciklopédia
Fegyverek, járművek, implantok
és a küldetések ismertetése

Teljes végigjátszás, az összes
küldetés ismertetése,
titkos részek bemutatása





TIPPEK-TRÜKKÖK

- SIMS: MAKIN' MAGIC
- SNIPER - PATH OF VENGEANCE

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Max Payne 2 végigjátszás
Part I: Darkness Inside
004... Prologue:
004... Chapter 1.: Elevator Doors (Liftajtók)
005... Chapter 2.: Criminal Mastermind (Bűnöző Elme)
006... Chapter 3: In Depths of my Brain (Az agyam mélységei)
007... Chapter 4: No „Us" in This (Nincs „mi" ebben a játszmában)
007... Chapter 5: A Sign of Her Passage (Mona nyomai)
008... Chapter 6: A Linear Sequence of Scares
009... Chapter 7: The Million Dollars Question (A millió dolláros kérdés)

Part II.: A Binary Choice (Kétesélyes választás)
010... Prologue:
010... Chapter 1: The Things that I wanted (Amit mindig is akartam)
011... Chapter 2: In the Middle of Somewhere (A valami közepén)
011... Chapter 3.: Blowing Up (Robbantás)
012... Chapter 4.: Routing Her Synapses (Mona szinapszisai)
012... Chapter 5.: Out of the Window (Ki az ablakon)
013... Chapter 6.: The Genius of the Hole (A lyuk törvénye)

Part III.: Waking Up from the American Dream
(Ébredés az Amerikai Álomból)
014... Prologue
014... Chapter I.: Too Stubborn to Die (Túl makacs meghalni)
014... Chapter 2.: On a Crash Course
015... Chapter 3.: A Mob-War (A csőcselék háborúja)
016... Chapter 4.: Dearest of All My Friends (Legkedvesebb barátom)
016... Chapter 5.: A Losing Game (Egy elvesztett játszma)
017... Chapter 6.: There Are No Happy Endings (Nincsenek jó befejezések)
017... Chapter 7.: Love Hurts (A szerelem fájdalmas)
018... Chapter 8.: That Old Familiar Feeling (Az a jó öreg ismerős érzés)

Chrome
020... Tanácsok
021... Fegyverek
022... Járművek
023... A küldetések

A mesterlövész (Sniper – Path Of Vegeance)
025... Tippek
025... Fegyverek
026... A küldetések

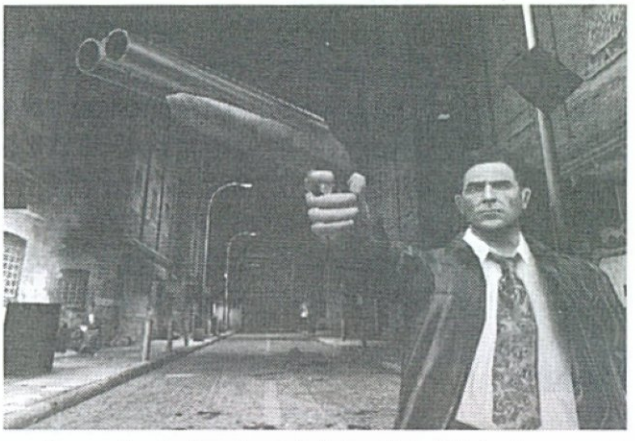
The Sims: Makin' Magic (Abracadabra)
030... Alapok, Felnőtt bűbájok és varázslatok
032... Gyerek bűbájok és varázslatok, az összetevők beszerzése
034... A varázslópárbaj, további tippek

A PC.GAMES végigjátszás melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásunk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

Max Payne 2 végigjátszás

Part I: Darkness Inside
Prologue:
A jelen: Egy birtokon vagyunk Monával. Gyengéden átölel – mégsem lehetünk boldogok. A rendőrség odakint éppen támadásra készül. Miért mindig mi kerülünk ebbe a helyzetbe...?
Aznap este kicsit korábban: Furcsa képeket látunk, mintha orvosok lennének... Nemsokára fájó fejjel, szédülve ébredünk fel. Nem tudjuk, hogy éppen hol vagyunk, aztán beugrik minden. Mona. Winterson. A kommandósok. Kifele tántorogva hamar rájövünk, hogy itt sem lehetünk biztonságban. Vegyük fel a fájdalomcsillapítókat (PK) a dobozból az ajtóban. A biztonsági őr a földön. Felvesszük a pisztolyát. Éppen jókor, mivel egy kommandós érkezik szemből. Miután megöltük, menjünk ki, majd az intenzív recepción vegyük fel a telefont. Közlik, hogy a behozott rendőr Winterson felügyelő volt, és jelenleg a boncasztalon fekszik. Menjünk tovább, és szálljunk be a liftbe. Lent jelenlegi főnökünkkel, Bravurával találkozunk, aki ismét tombol dühében. Már a Belső Elhárítást emlegeti, amikor megjelenik egy kommandós, és szitává lövi. Egy közeli palack felrobban, és mi, immár ki tudja hányadszor, ismét csak zuhanunk. Ugorjunk ki a liftből, és irány a boncterem, ahol megtaláljuk Winterson testét.
A jelen: Míg a rendőrök odakint készülődnek, mi Monával bent hevesen csókolózunk. Mintha minden rendben lenne. Mintha nem ismétlődne minden ugyanúgy, mint már egyszer. A történet nem a korházban kezdődött, az csak egy pont volt, ahonnan már nem volt visszaút, ahonnan már nem volt választásunk. Rossz döntés volt? Most már teljesen mindegy.

Chapter 1.: Elevator Doors (Liftajtók)
Előző nap éjjel: Még köszönetet sem mondtunk Alfrednak. Pedig sokkal tartozunk neki. Előző ámokfutásunkért nem kaptunk mást, mint hogy hősként nézett ránk mindenki. Akik tudták az igazságot, hallgattak. Mi pedig otthagytuk a DEA-t, és visszamentünk oda, ahonnan indultunk: a New York-i rendőrséghez.
Éppen szokásos járőrözésünket folytatjuk, amikor hívás érkezik, hogy a nem messze lövöldözéseket hallanak egy épületből. Habár nem ez a szakmánk, azért mégis bekukkantunk, mivel a tulajdonost egész jól ismerjük: ő Vlagyimir Lem.
Szakad az eső, amint éppen behajtunk az udvarra. Előttünk tornyosul a raktárépület bejárata, illetve egyszerre több is. Az emeletről kellemes fegyverropogás és ordibálás hallatszik, így gyorsan segítséget is hívunk. Mivel nyugton ülni sohasem volt az erősségünk, ezért induljunk el befele. Persze minden ajtó zárva van, és hiába nyomogatjuk a nyitógombot, azt bizony nem hatja meg a dolog. Mivel már rutinos rókák vagyunk,



szépen induljunk a jobb oldali kis kapun a hátsó bejárat felé. Az persze nyitva. Belépve semmi furcsát nem látunk: egy hatalmas raktárcsarnokban vagyunk. Ami érdekes, az egy vallatószék a sarokban, és a sikoltozó női hang, ami a paraván mögül hallatszik. Rohanjunk arrafelé, és... Konstatáljuk nyugodtan, hogy csak valami idióta kapcsolta be a tv-t. Ehh, úgy látszik, már az idegeink sem a régiek. Na mindegy, most nem tévét nézni jöttünk. Bár érdekes módon éppen egy hasonszőrű pasas kalandjait reklámozzák. Továbbállva megjelenik az az idióta is, aki a tv-t bekapcsolva hagyta: egy festő. Sokat nem vacakolunk vele, rögtön nekiindítjuk, hogy mutassa meg a feljáratot az emeletre. Készségesen el is vezet egy ajtóhoz, amit szépen

kinyit. Menjünk be, majd amikor látjuk, hogy nem tréfál a fickó, és tényleg hátba akar lőni, akkor egy szebb vetődés közepette szedjük le. Majd persze fordulás hátra, mert rögtön jön a párja. A targoncáról rugdossuk le a hordókat, majd emeljük fel a fapadlót, és máris mászhatunk fel a ládák tetejére a plusz cuccokért. Vegyük az irányt a kijárati ajtó felé. Itt nem sok mindent fogunk találni, csak két arcot, akikből hamarosan hullát kell gyártanunk, valamint egy további ajtót, ami a lépcsőház melletti szobába vezet. A lépcsőn felfelé menve halljuk, hogy ellenfeleink meglehetősen sietnek, azonban minden egyes nyomot meg akarnak semmisíteni maguk mögött. Egyelőre még csak remélhetjük, hogy ez nem fog összejönni. Szedjük le a fickót, aki a lépcsőn lefele jön, majd fent hallgassuk le a rögzítőt. Ebből kiderül, hogy a tulajdonos csajszinak valami nagykutya hódolója van, mert egyrészt Vlagyimirnak hívják, másrészt személyesen garantálja kis barátnője biztonságát. Ám egyelőre késik. Hurrá. Egyelőre nem hiányzik az orosz maffia, így sétáljunk tovább. Ne felejtsük el átkutatni a szekrényeket, meg persze a páncélszekrényt sem, ahol további shotgun lőszert találunk. Itt halljuk meg a női hangot is, ami a kis szobából jön. Természetesen az ifjú hölgyeményt kapta el két rossz arcú egyén, és éppen hidegre akarják tenni. Hiába tiltakozik szegényke, még Vlad barátjának a neve sem hatásos most. Sajnos tenni nem sok mindent tudunk, így ismét csak eggyel kevesebben fognak a női nemhez tartozni – de bosszúnk nem maradhat el. Nagyon ne tátsuk a szánkat, mert jön még két ipse. Vegyük fel a folyosón a szekrényből a töltényeket is, és persze ne felejtsük el a hulláktól beszerezni a kézigránátot. Ezt rögtön kézbe is vehetjük, majd a lassítást bekapcsolva szórjuk be a következő szoba végébe. Ha jól csináljuk, akkor a három fickóból legalább kettő megfekszik. A maradékot meg simán lelőjük. Kezdhetünk örülni, mert zsákmányolunk egy pump action nevezetű fegyvert, ami persze a jó öreg shotgun modernebb változata – ehhez a szekrényben találunk még egy kis skulót, valamint fájdalomcsillapítót is. A másik szekrény pedig egy lefűrészelt csövű vadászpuskát is tartalmaz, amivel igazán csak közelre vagyunk hatásosak. Az ablakon kitekintve láthatjuk, hogy megjött az erősítés. Továbbmenve megcsodálhatjuk, amint Mona Sax legyilkol három ellenséges arcot. Azonban mielőtt igazán megköszönhetnénk, már el is húzza a csíkot. A jobb oldali ajtón kimenve egy kis rácsra jutunk, ahol lelőhetjük az alant állókat. Tulajdonképpen felesleges őket leszedni, mert hamarosan sokkal közelebbről is találkozhatunk velük. Menjünk le a lifttel, majd ki az ajtón és jobbra. Szemben látunk egy ajtónyílást, ami mögött egy puskás fickó vár ránk. Ide illik a pump actionnel bemenni. A puskás után érkezik egy pofa targoncával, de ha felé haladunk, akkor jobbra a dobozok mögött is foglalkoznunk kell a másik hárommal. Ha ügyesek vagyunk, akkor nem érnek el az ajtóig. Cuccoljunk fel, majd menjünk tovább. Jobbra rögtön megjelenik egy targoncás fickó, de nem él sokáig. A megmaradt egyet pedig könnyen lelőhetjük. Az ajtón kiérve még látjuk az autójukba beugráló tisztítókat, de ismét tehetetlenül állunk, amint lehajtanak. Közben megérkezik Winterson felügyelő is. Következő képsorokból kiderül, hogy a megölt Flinn nevű csajszi egy fegyverkereskedő volt, valamint hogy a buliban jelenleg három csapat is ügyködik: a DOE, a maffia, valamint a „tisztítós arcok", akik egy bizonyos Kaufman nevét emlegették. Az ügy szerencsére hozzánk kerül, mivel a rendőrnőt a szenátor meggyilkolásához rendelik ki. Monáról egyelőre nem beszélünk, sohasem volt a rendőrség kedvence. Egyelőre Lemhez kellene beugranunk, hogy megtudjuk, mit is szól kedvenc nőjének megöléséhez.

Chapter 2.: Criminal Mastermind (Bűnöző Elme)

Kicsit elkésünk, ugyanis bent a házában már igencsak szorongatják szerencsétlent. Mivel jobban szeretnénk egyelőre élve látni, máris nekiindulunk a hátsó

bejáratnak, ahol ismerős helyszínek várnak ránk. Jobbra alul semmi nincs, így menjünk fel a lépcsőn, ahol három arc vár ránk, meg a puskánkra. Jobbra megtaláljuk Lem dolgozószobáját, ahol a telefont lehallgatva megtudhatjuk, hogy Lem nem sokáig kesergett Annie Flinn halálán, mivel máris új nője van. Az egyik fiókban rögtön két fájdalomcsillapítót is találunk, majd a poén kedvéért beleszólunk az asztalon lévő mikibe, hogy tartson ki. Kitartani kitart, csak erre érkezik egy újabb pofa, akit egy barátságos golyóval fogadhatunk az ajtóban. Ismét irány felfelé. Itt rögtön megcsodálhatjuk, hogy Mike, a cowboy hogyan szed le két pofát egyszerre. Szerencsére haver a srác, illetve Lem embere, annál is inkább, mivel egy AK-47-est szorongat a kezében. A földről pakoljuk fel az Ingramokat. Nyomuljunk még feljebb, ahol a tv-ben éppen a Tom és Jerry megy. A műsort pár halott szemléli igencsak kicsavarodott pozícióban. Jobbra a folyosó végén hangokat hallunk a szobából, ahol éppen az oroszokat szidják. Egészen addig, míg szépen lassítva be nem sétálunk, és az Ingrammal pontot nem teszünk a mondat végére. Itt ezután fullra pakolhatunk mindenből, amit a játék egyelőre megenged. Menjünk fel a lépcsőn, ahol ismét csak hangokat hallunk. Ezúttal a bal oldali ajtó mögött. Ingram a kézbe, majd mehetünk is be. A két arc közvetlenül az ajtó mellett áll, majd balról, felülről is érkezik egy újabb, molotovkoktéllal a kezében. Ha ezek megvannak, akkor már csak a beérkező két ember van vissza. Összeszedve a cuccaikat ismét gazdagodunk egy újabb szerkóval, a Desert Eagle-lel. Menjünk le a lépcsőn, majd ki az ajtón. Itt balra egy puskás áll, jobbra a lépcsőn pedig egy pisztolyos. Törődjünk a bal oldalival először, majd ha mákunk van, akkor egy jobb vetődés közben túl is lendül a korláton, és lezuhan. Azért nagyon ne örüljünk, mivel Lemnek éppen elfogy a tölténye, szóval nem árt sietni. A lépcsőn lerohanva szedjük le a lenti arcokat. Ha leértünk, akkor ne érjen meglepetésként, hogy két arc is jön az első emeleti ajtóból. Mi is menjünk arrafelé, ahol három emberke vár ránk talpig fegyverben. A szobában ne felejtsük el csekkolni a falon lévő dobozkát, mivel sok jósággal van kitömve. A következő szoba már egyszerűbb lesz, mivel a galérián, ahova jutunk, csak egy arc áll puskával. A másik három mondjuk lent vár, de ha várunk, akkor egyesével előjönnek. Miután itt végeztünk, benézhetünk a sűrűjébe is. A következő akciót célszerű puskával végrehajtani. Lassítás bekapcsol, majd át az ajtón. Szemben egy pofa, és közvetlenül balra, az oszlop mögött. Ezután rohanás előre és jobbra, ahol szintén áll egy fickó. Ezután lassítást kapcsoljunk, és bújjunk el az oszlop mögé a sarokhoz. Mentsünk. Kétfelől vagyunk sebezhetők, egyrészt a bal oldali ládákra ugrálnak le az arcok, másrészt jobbról fentről le tudnak lőni. Miután leszedtünk mindenkit, a végén a dobozok mögött még jön egy molotovos pofa. Ezután kis átvezető videó, majd az eddig zárt keskeny ajtón jön be három ipse. Azaz csak jönne, mert puskával mi szépen odaállunk. Rohanás tovább, és máris meg van mentve Lem „barátunk". Ezzel el is érkeztünk a második Chapter végéhez. Itt megtudjuk, hogy az előbb látott kis tejfelesszájú gyerek, Winnie Gognetti tette hidegre az illegális fegyverkereskedőket és vette át a hatalmat – míg Lem megpróbál tisztességesnek látszani. Nagyon rosszul áll neki.

Chapter 3: In Depths of my Brain (Az agyam mélységei)

Egy különös álomba csöppenünk, a saját rémálmaink egyikébe. Minden hullámzó és légiesnek tűnik. A tv szól, és valaki dörömböl az ajtón. Odaérve egy képet csúsztat be az ajtó alatt, majd eltűnik. Menjünk balra, majd jobbra és ismét balra. Le a lépcsőn. Egy ajtó vár ránk. Mögötte egy jól ismert hang szólal meg. Egy villanás, és most már egy boncteremben vagyunk. Ismét dörömbölnek, csak most az egyik hűtőkamrából. Egy test csúszik elő. Majd eltűnik, és mint élő személy jelenik meg. Ezúttal a telefon szólal meg, ahonnan Lem

hangját halljuk, hogy minden rendben, Max már odaért hozzá. Megszólal egy sziréna is, a rendőrség jött el értünk. Hiába menekülünk, csak a sötétség vár ránk. Aztán az emlékek a kihallgatáson, ahol minket gyanúsítanak családunk kiirtásával. Majd hirtelen felállunk... egy pisztoly az asztalon... felkapjuk, és lőnek ránk. De miért? Szembefordulunk velük, és csak lövünk és lövünk. Aztán hirtelen vége szakad ennek az álomnak is. Ami eddig tiszta volt, most ködös és beláthatatlan. Ismét kopognak. Már rutinszerűen vesszük fel a fegyverünket és nyitunk ajtót. Odakint egy nem várt ismerős tűnik fel.

Chapter 4: No „Us" in This (Nincs „mi" ebben a játszmában)

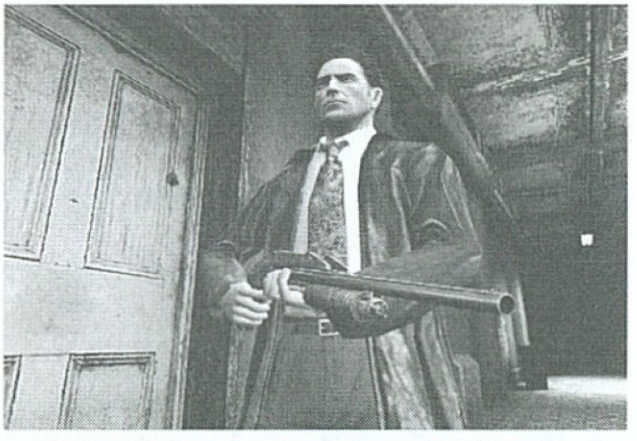
A küszöbön Mona áll, és közli, hogy nem ölni jött szerencsére. Miután beinvitáltuk, közli, hogy mindkettőnket meg akarnak ölni. Sajnos nem tudjuk kifejteni nézeteinket ebben a témában teljesen, mivel a szemközti ablakban feltűnik egy mesterlövész. Mona elrohan, mi pedig nem tudunk mást tenni, mint hogy utánaeredünk. Előtte ugorjunk be a szom-

széd szobába, ahol Wintersontól tudunk segítséget kérni, és a sarokban lapul egy adag PK is. Töltényt a fürdőszobában találunk, hol máshol lenne? Húzzuk le a klotyót is, ha már ott járunk... Az előszobában szintén találunk pár töltényt. Folyosón balra, majd ismét balra. Az A305-ös szobában a kedves szomszéd nénike éppen lelő valakit a puskájával. Majd beinvitál, hogy adjon nekünk is egyet. A szekrényekből pakoljuk ki a cuccot, majd vegyünk tőle érzékeny búcsút. Nem messze nyitva az ablak, ahol szépen kiugorva végigugrálhatunk a párkányon a következő nyitott ablakig. Közben persze alulról lőnek ránk. Menjünk balra, majd a poén kedvéért kapcsoljuk ki a tv-t. Ablakon ki, majd ismét be. Lassítva adjunk a jobb oldali két fickónak és a bal fal mögöttinek gyorsan, mert az egyiknél gránát is van. Ezután látogassuk meg a piros ruhás hölgyet a folyosó végén, aki jutalmul 4 darab PK-t ajándékoz nekünk, és közli, hogy a renoválás az emeleten igencsak csendben folyik. Másszunk ki a nyanya egyik ablakán, de előtte lőjük le az alant állókat. Esetleg egy gránát is jól jöhet. Balra fel az emeletre, ahol megtaláljuk a mesterlövész helyét, és rájövünk, hogy már egy jó ideje figyelték minden mozdulatunkat. Ehh. Ahogy átnézünk, láthatjuk, hogy éppen a szobánkat vizsgálják át, majd pedig a túlvilág bejáratát is megszemlélik a kis házi bombánknak köszönhetően. Szedjük fel a mesterlövészpuskát, majd irány a klotyó, ahol nyissuk meg bosszúból a csapot, hogy legalább a vízszámlájuk legyen nagy. Szedjük fel a PK-t, ha kell, majd lassítva ugorjunk ki az ajtón, és szedjük le a két ipsét. Nyomás előre, majd a lift előtt lassabban, mert csak öten jönnek szemből. Mivel az egyikük született béna, így előbb-utóbb felrobbantja a fél bandát. A maradékot szedjük le. Majd irány felfele. Egészen a hetedik emeltig, ahol egy kódos ajtó vár minket. Ezt egyelőre nem tudjuk kinyitni, így irány lefele a lifttel, ahol három fickó vár, majd miután ezek elhaláloztak, előkerül az öreg iszákos is, aki szerint Ed tudja, hogy hogyan lehet bejutni a kódos szobába. Hagyjuk pihenni, majd húzzunk fel a harmadikra a lépcsőn, ahol értékes lőszert találunk a desert eaglehöz. Majd vissza le, és tovább az alagsorba. A lépcsőn lemenve jobbra a ládában két PK vár minket, majd balra megtaláljuk Edet is, aki közli a kódot: 665. Felfelé menve a folyosón jön még két emberke, majd irány a lift ismét. Amint felértünk, üssük be a kódot, ezután forduljunk jobbra, mivel onnan fog három fickó előosonni. Kapjuk le őket, majd

nézzünk be a lakásba, ahonnan előjöttek. Rögtön jobbra van a konyha egy ellenféllel és számos cuccal, majd a nappali következik egy halott nénikével. Itt is rámoljuk ki a szekrényeket. A fürdőben négy PK vár ránk. Menjünk vissza a konyha utáni szobába, majd pedig ki a párkányra. Ezen rohanjunk egészen körbe, majd ahol véget ér, ott essünk le. Közben az egyik ablakból lő egy ipse, őt szedjük le. Essünk le még egyszer a törött párkánynál, és másszunk be az ablakon. Balra egy PK vár, majd ki az ajtón – ahol elhatározzuk, hogy ideje kimennünk már ebből a házból.

Chapter 5: A Sign of Her Passage (Mona nyomai)

A folyosón rögtön a jobb oldali pad mögött egy PK van. A lifthez közeledve hangokat hallunk szemből, és hamarosan meg is jelenik három arc. Szedjük le őket, majd rohanás fel a hetedikre, ahol a dobozok tetején ezúttal a Kalasnyikov lőszerünket gyarapíthatjuk. Vissza le az ötödikre, majd tovább le a lépcsőn. Itt láthatjuk, hogy Mona errefelé tört ki, mivel egy halom hulla vár minket. Az ajtó betámasztva, és valaki dörömböl rajta. Engedjük ki a szerencsétlent, aki nem más, mint a NYPD egyik jobb sorsra érdemes tagja. Volt. Most már csak mint csöves tengeti életét. Mivel megmentettük az életét, most már követni fog minket egy darabon. Menjünk le a földszintre, ahol ismét csak dörömbölést hallunk. A kijáratnál egy enyhén lengén öltözött nőci akar kijutni. Majd közli, hogy szerinte a gázt kellene elzárni, és akkor ki lehetne jutni a harmadik emeleten, ahol egyelőre tűz tombol. Induljunk a folyosó vége felé, szemből jön két krapek. Majd menjünk le, és zárjuk el a gázt a tartályoknál. A szekrényben két PK vár minket. Felfele menet lövöldözést hallunk. A folyosón három fickó is vár minket. Nem okozhatnak problémát. A csini csajszit sajnos leszedték, így a volt rendőrrel kettesben kell felfele indulnunk a lépcsőn. A szoba rendesen kiégett, de azért még át tudunk haladni. A párkányra kiérve jobb, ha a kalasnyikovunk van a kézben, az udvaron ugyanis s három arc jön elő. Adhatunk nekik egy gránátot is. Miután megvannak. Rendőr haverunk lefagyva, esetleg meghallva áll továbbra is az ablakban. Hagyjuk ott, és menjünk körbe a párkányon. Útközben ismét csak három arc érkezik. Őket is szedjük le, majd ugorjunk át az állványra, azon pedig fel a tetejére. Jobbra a csatorna mögött egy adag lőszert látunk. Ehhez nem kell más, mint egy kis Quake-es skill. Ugyanis ugorjunk nyugodtan az udvar felé a csatorna mellett, majd ugrás közben fordítsuk az egeret a fal felé. Mivel a mesterlövészpuskához találunk skulót, ezért simán megér pár próbálkozást a dolog. Ugorjunk vissza, majd tovább a másik párkányra. Itt váltsunk dual Ingramra, és mentsünk egyet. Ugorjunk rá az állványra, majd amikor esünk lefele, akkor ugrás a másik szintre, majd onnan a legalsóra. Amint leértünk, érkezik egy autó. Ne kérdezősködjünk sokat, hanem osszunk ki nekik egy gránátot, majd nyomjuk be a lassítást, és oldalazva futva öljük meg a maradékot. Ugrani nem érdemes, mert utána megszűnik a lassítás. Az autó elhúz, mi pedig csalódottan nézünk utána. Főnökünk, Bravura már nem sajnálkozik ennyit, hanem beveszi a gyógyszerét gyenge szívére. Monát mindenesetre továbbra sem említjük, csak a megfigyelést, valamint azt, hogy Gognetti vagy a tisztítók valószínűleg velünk is végezni akarnak. Ez egyelőre nem világos. Mona szerencsére már megadta a számát és a címét. Winterson pedig mintha belehallgatna a telefonunkba. Egyelőre azonban úgy sem tehetünk mást, mint hogy meglátogatjuk



kedvencünket, aki egyre inkább hatalmába keríti gondolatainkat.

Chapter 6: A Linear Sequence of Scares

Mona lakása egy nagyon érdekes környéken van. Egy lepukkant filmstúdióban, vagy inkább nevezhetnénk pszichiátriának. Befelé menet egyre inkább érezzük, hogy ez inkább egy csapda lesz, mint találkozó. A pénztárnál azért vegyük fel a PK-t, majd menjünk tovább a furcsa alagúton keresztül. Itt egy meglehetősen bizarr helyszín vár minket, hiszen mindenfelé bábuk mozognak. Nyugodtan menjünk végig az utcán, majd a végén balra be, a kinyíló ajtón át fel az emeletre, és le a telefonfülke mellett. A telefon csörög, de értelmeset nem mondanak benne, így menjünk tovább, és szálljunk be a rácsba, ami egy lift. Leérve ismét csak a szokásos kép fogad. Vergődjük át a folyosókon és a fürdőszobán is, majd menjünk fel a ráccsal. Itt folytatódik a szürreális élmény. Menjünk végig az utcán, majd vegyük fel a telefont. Menjünk előre és be a szájba, ahol balra kell megtalálni a kijáratot. Tovább a forgó folyosón keresztül, majd az „Escape" tábláknál végre bemászhatunk a színfalak mögé is. Menjünk végig a folyosón, fel az ajtóhoz, ahol Mona lakik. Közben megtudjuk, hogy Mona a testvérét vesztette el, talán ezért is ért meg minket ennyire. Az ajtó zárva, így egyelőre vegyük az irányt a rácson tovább. Nem kell messzire mennünk, mivel rögtön az első ajtón át kijutunk a tetőre, majd onnan Mona lakásába. PK-ból itt betápolhatunk. A fürdőszobában kellemes látvány fogad, ugyanis Mona sem ruhában szokott fürödni. Odaadjuk neki a törölközőt (ehhh), majd megtudjuk, hogy egy titkos társaság akar minket hidegre tenni, mint mindenki mást, aki va-lahogy a nyomukra bukkan. Monának szerencsére van egy kapcsolata náluk, így nem tehetünk mást, mint hogy találkozunk ezzel az emberrel.

Chapter 7: The Million Dollars Question (A millió dolláros kérdés)

Beérve csak hullákat találunk, a csoport tagjai közül egyelőre élő embert nem. Mona lent marad a biztonsági kameráknál, ránk pedig az akció vár az emeleten. Kis fülesen keresztül kapjuk az infót, hogy éppen merre kell menni. Két arc vár ránk előre és balra a fordulóban, majd mivel az ajtó zárva, ezért jöjjünk vissza a lifttel szembenihez. Bent két „tisztító" súrolja fel éppen a liternyi vért. Szedjük le őket. A konyhában sajna még sör sincs. Menjünk ki a teraszra, majd át a szomszéd lakosztály elé. Csekkoljuk le a szobákat. Mivel itt semmi nincs, menjünk fel az emeletre. Itt már a tisztítók tevékenykednek, lehet, hogy későn érkeztünk. A lépcsőn váltsunk át Ingramra és lassításra, majd egyszerűen rohanjunk fel, és öljünk meg mindenkit. A belső szobában megtaláljuk emberünk testét. Ismét csak elkéstünk. Mona közben szól, hogy megjött az erősítés, jobb, ha elhúzunk. Kifelé menet még megnézzük az egyik képet, amint a város nagykutyái egy képen láthatók emberünkkel. Ismét egy „magasra vezető" ügybe csöppentünk. Öljük le a bejövő két fickót, majd a fürdőszobában szedjük össze a PK-kat. Kifelé menet figyeljünk jobbra, mert már messziről lőnek ránk. Szedjük le a két ipsét, a szekrényben két PK vár, majd menjünk le a lépcsőn. Négy tag éppen a zongoránál élvezkedik, amikor odakenünk nekik egy gránátot, majd a maradékot leszedjük. Ezután lehet próbálkozni, de hősünk csak nem tudja rendesen eljátszani a főcímzenét. Ki az erkélyre, majd balra le. Itt két tag várakozik. A szobába valami nehezebb fegyverrel menjünk be, és lassítva, mert szemben rögtön le kell szednünk a két arcot. Pár fejlövés és kész, majd hátráljunk ki. Váltsunk át puskára, és a kijövőket kapjuk el. Persze kint még hárman lesznek, készüljünk fel. Menjünk balra. Jobbra a fürdőszobában négy PK vár. Le a lépcsőn. Itt jobbra továbbmenve jobb, ha elnézünk jobbra , ugyanis egy pofa álldogál ott. Szedjük le, majd nézzük meg, hogy miért is volt ott. A lift után jobbra, és be

az ajtón. Két fickó beszélget az ablaknál. Ha közelről szedjük le az ablakos fickót, akkor egy szépen koreografált esést is végigmozizhatunk. Az ablakon kívül egy ablakmosó lift vár, aminek megörülünk. Annak már kevésbé, hogy megszakad Monával a kapcsolat. Induljunk el lefele. Persze nem jutunk messzire, mert észrevesznek, és a tetőről mindenféle cuccot, köztük pár gránátot is szórnak a fejünkre. Ugorjunk ki jobbra a korlát felett, majd essünk le egy emeletet a fal mellett. Várjuk meg a gránátot, majd ismét le, és a jobb oldali fal felé. Itt egy fickó repül ki az ablakon, oda nézzünk be, és lőjük le az ipsét szemben. Vegyük fel a két PK-t az asztalról. Ismét csak egy új terv kell, hogy leérjünk, és ezúttal egyedül vagyunk. A lakásban semmi különös nincs, csak a plazma tv előtti hangfalrendszer van érdekesen elhelyezve, ez az új 2+2+2 hangzás...
A móka még csak most kezdődik. Váltsunk kalasnyikovra. Menjünk ki, majd lessünk ki a fal mögül – látszólag egy pofa köhécsel, de persze hárman vannak. Lassítás be, majd szedjük le a növény mögöttit, ezután vetődve a maradék kettőt. Fejbe kell csak lőni őket. Mentés. Balra induljunk a jobb oldali járaton. A következő teremben két ipse vár minket. Vetődés, és ismét csak fejre. Amint ezek megvannak, nyílik a lift, és nem más lép ki belőle, mint Kaufman. Gyors mentés, mivel a fal sarkától indulunk. Lassítás, majd az üvegen keresztül szedjük le mindet. Közben tápoljunk, mert még kettő jön az előző terem felől. Ha ezek is megvannak, akkor már csak a liftből érkezőt kell lekaszálni. Cuccoljunk be, majd irány a lift. Lent a rendőrség és Winterson vár. Monát már elkapták. A kérdésre, hogy mit is csinálunk itt, válaszolni pedig végképp nem tudunk, még akár egymillió dollárért sem...

Part II.: A Binary Choice (Kétesélyes választás)

Prologue:
Bravura sincs elragadtatva teljesítményünktől, és hiába mondjuk, hogy a tisztítós ügy és a szenátor ügye összefügg, nem nagyon érdekli, és irodai munkára rendel minket. Enyhén ingerülten távozunk az irodából. A szembejövő rendőr javasolja, hogy ne csüggedjünk, inkább írjuk meg a jelentésünket. Az asztalunkat balra hátul találjuk. Mikor leülünk, csöngeni kezd Winterson telefonja. Hiába vesszük fel, senki nem szól bele. Induljunk a közelben lévő kihallgatószoba felé, ahol megnézhetjük, hogyan azonosítják Monát. Miután Winterson elment, beszéljünk a fickóval mi is. Sajnos semmi olyat nem tud mondani, amit már ne tudnánk. Kiérve halljuk, amint Winterson éppen valakinek ecseteli a történteket a telefonba. Aztán közli, hogy valakinek szólnia kell most már az ügyeinkről az illetékeseknél. Hmm, több mint gyanús. Vegyük az irányt lefele, majd ismét le a lépcsőn. Csöngessünk az ajtónál, és simán beengednek. Beszéljünk Monával, aki azt javasolja, hogy hívjuk fel a szenátort. Hívjuk, ehhez menjünk egy szobát vissza. Üzenetrögzítő. Mielőtt tovább agyalnánk, robbanás fentről. Mindenki elrohan fel, de persze a tisztítók a garázs felöl jönnek, hogy megöljék Monát, aki viszont megszökik. Cuccoljunk fel a szekrényből, majd szedjük le a bejövő három arcot. Irány a garázs, aminek az ajtaja előtt vetődjünk előre, ugyanis egy pofa nyit be kalasnyikovval. Maradjunk bent továbbra is, és a bejövőket szedjük le, majd rohanjunk ki a kocsihoz a gránátokért. Majd amikor jön az erősítés, akkor vissza az ajtón. Gránátokat az ajtó elé, a bejövőket meg csak le kell lőni. Ezután szedjünk fel mindent. Fent, a kijáratnál utunkba botlik Lem, persze véletlenül. A Coney-sziget felé vezető úton Lem közli, amit már tudunk: Gognetti és a Belső Kör egyezséget kötött. De nagyon nincs meghatva. A hátsó ülésen lévő maszkos fickó pedig csak hallgat. Aztán a végén megkérdi, hogy mit csináljon, ha valami rossz dolgot kell megtennie, pedig nem is akar. Nagyon azért nem bátorítjuk...

Chapter 1: The Things that I wanted (Amit mindig is akartam)

Monát persze ott találjuk, ahol gondoltuk: otthon, illetve a közelben. Végre feltehetjük neki a kérdést: „Miért akartad, hogy ott legyek?" Mármint a toronyházban. A kérdésre pedig, hogy mit is akarunk, egész sor válasz érkezik. De ismét itt vannak a tisztítók, felfelé rohanva pedig rosszul lépünk... Szedjük le a két fickót, majd hátraarc, és irány a folyosó. A feljárónál figyeljünk fel, mert két pofa álldogál ott. Lőjük le őket, és gyűjtsük be a kalasnyikovokat és a koktélokat, Mentsünk. Lassítva futás ki, és szedjük le a két pofát alul. Majd vissza, megint ki, és a maradék kettőt. Majd jobbra a sarkon is jön egy. Menjünk körbe a peremen, az ajtón be balra. Alul egy fickó sétál, amint odaér a rács elé, húzzuk meg a kart. A másikat lőjük le. Most jön a móka. Váltsunk kalasnyikovra, és álljunk a bal oldali ajtó mellé úgy, hogy a legjobban kilássunk az ajtón kívül jobbra. Ajtó nyí-

lik, két fickó meghal. Majd várjunk, és szedjük le a beérkező embert. Lassítás be, és öljük meg a távoli két fazont is. Cuccoljunk össze, majd lassítás, és szedjük le az alul jobbra álló két fickót is. Balra az összetört rács mellett menjünk vissza az utcára, és szedjünk össze mindent a hullláktól. Ismét vissza, és tovább a színfalak mögött. Kiérve az utcára Mona éppen leszed egy fickót. A maradék a miénk, majd nyílik az ajtó bal hátul. A gránát meg repül be. Fel a lépcsőn, és lassítva be az ajtón. Mentés. Majd ki az utcára a már ismert telefonfülke mellett. Itt is lassítva szedjük le az embereket. Mona kinyitja a garázsból vezető ajtót, majd elkezdi lőni a sarok után lévő tisztítókat. Lassítás be, majd megmutathatjuk, hogy mennyire tudunk messzire lőni. A sarokról mindenki leszedhető. Irány tovább, majd a jobb oldali ajtó mögül még betoppan egy arc. Cuccolás, majd az ajtón ki. Ezután beugrunk az induló furgonba.

Chapter 2: In the Middle of Somewhere (A valami közepén)

Szerencsére Mona rádiós kütyüje még nálunk van, így őt is informálni tudjuk, hogy egy Castling nevezetű cég telephelyére megyünk. A másik autóból valami kis piros izéket a felső szintre viznek, mi pedig a Lem által említett Trójai Ló helyébe képzelhetjük magunkat. Menjünk utánuk, majd pedig várjunk a fal mellett, ugyanis visszajönnek megnézni a lemaradó társukat. Vesztükre. Irány felfelé, ahol megtalálhatjuk a kis piros dobozokat, amik robbanóanyagot rejtenek. Balra ki a csarnokba, ahol bújjunk el. Két fickó jön lefelé, és közben végig azon panaszkodnak, hogy még meg sem sérültek. Ezen könnyen segíthetünk. Irány felfelé, ahonnan jöttek. A liftek nem működnek, ajtó zárva. Nyugodtan robbanthatunk. Ugrás le, majd ki a liftből, és a paravánok mögött szedjük fel a PK-t. Üvegajtó jobbra. Gránát jobbra fel a toronyba, majd lassítás és futás balra az épület mellett, ahol két arc várakozik. Kész. Várjunk, amíg megérkezik az erősítés a torony mögötti ajtónál, majd irány fel a toronyba, ahol egy nagyszerűt cuccolhatunk. Vissza le, és be az ajtón. Menjünk előre, majd balra. Az ajtó előtt várakozzunk kicsit, majd amikor nyílik, akkor irtás. Ezután balról jön egy, jobbról két fickó. Menjünk a bal oldali folyosón. Az első ajtón jobbra egy halom PK, koktél és gránát vár. Balra pedig a tv hírek, ahol egy Mona és Payne nevű alakot keresnek. Itt két PK is vár. A sarkon gránáttal induljunk, majd szedjük le a maradékot. Balra. Itt egy kis robbanószer, nosza: robbantsunk. A jutalom egy mesterlövészpuska, töltények és két PK. Fel a lépcsőn, majd ismét egy emeletet. Itt várjunk, amíg elmegy az őr az ajtóból jobbra, aztán lőjük hátba. Várjunk a többiekre is. Ezután előre

és balra, a sarkon lassítva menjünk, mert egy pofa áll messzebb. Mivel átugrani nem tudunk, ezért kerüljünk jobbra. A sarkon vigyázzunk, mert négyen vannak. Jobbra ajtó zárva, így ismét kerülünk, ezúttal balra, majd jobbra. Ajtó előtt váltsunk kalasnyikovra, majd lassítás és roham be. Futtából balra kettőt, majd jobbra kettőt kell leszedni, ezután az ajtón bejövőt szemben. Ott ezután találunk minden jóságot. Vissza, majd ugrás át a gödrön és balra, ahol egy kis fegyverraktárt találunk. Pakoljuk tele magunkat MP5-össel, és máris mehetünk tovább. Fel a lépcsőn. Nemsokára kiérünk a kis csarnok tetején. Alul hárman járőröznek. Szórjunk nekik egy pár hordót – vagy gránátot... Ugorjunk át, és tovább be az ajtón. Szedjük fel a dobozból a töltényeket, majd ugráljunk fel a liftben a következő emeletre. Itt ismét töltények várnak ránk. Ajtón ki, ismét csak a csarnokban vagyunk. Futás előre, közben lassítót be, célzás fejmagasságban az ajtóra. Itt spéci katonák jönnek, olyanok, mintha a Splinter Cell-ből érkeztek volna. Irány felfelé, ahol hamar rájövünk, hogy az előbbi fickók is tisztítók voltak, csak éppen munkaruha nélkül. Még egyet fel, majd várjuk meg, amíg megfordul az ipse, aztán lőjük le. Balra ki, ezúttal már a legfelső szinten vagyunk. Az ajtó mögül ismét csak lőnek. Lassítás be, aztán roham. Lőjünk fejre. Utána lehet tápolni, mivel három PK-t is találunk. Ezután benézve a szomszéd szobába érdekes látványban lehet részünk. Hullák és hullák. Rögtön szólunk Monának, hogy hívja a rendőrséget. Ez rossz ötletnek tűnik, mivel elküld a francba...

Chapter 3.: Blowing Up (Robbantás)
Sokat nem tudunk nézelődni, mivel érkeznek a tisztítók. Szétlőnek pár ládikát, majd futásnak erednek. Okkal, mivel a tűz gyorsan terjed, robbanóanyag meg van dögivel. Kerüljük ki a tüzeket, majd rohanjunk ki és jobbra, balra, az utolsó ajtón be jobbra, majd várjunk. A fal robban, a résen továbbrohanhatunk. Meszsziről lőjük ki a sarokban lévő dobozokat, majd ugrás ki a párkányra, futás körbe, majd a másik ablakon be. Ismét csak jobbra, folyosón végig, a törmeléken essünk le. Futás visszafelé, majd a sarkon lassítás, és ugrás le. Jobbra három fickó vár. Ajtón ki, itt van még egy ipse. Futás előre, majd be az ajtón. Itt három ipse vár ránk. Tápoljunk a vöröskeresztes dobozból, majd a lyukon lőjük ki a hordót. Guggoljunk, le és a sarokból befele nézve szedjük le a kommandós fickót. Lassítva ugorjunk le, és lőjük ki a maradék egyet. Ugrás ismét le, majd irány az ajtó. Balra ég minden, így menjünk jobbra, futás, mint őrült, balra ajtón be, majd jobbra és előre, csak előre. Kiugrunk az ötödiken az ablakon. Majd persze esünk egy szépet, ami nem elég: jön egy betonoszlop is.

Chapter 4.: Routing Her Synapses (Mona szinapszisai)
Ebben a részben nem Maxet vezényeljük, hanem megtudhatjuk, hogy mi történt közben Monával. Felszerelésünk egy Dragunov mesterlövészpuska, egy shotgun és pisztoly. A már ismert párbeszéd után vegyük célba a harmadik emeleten a korlátnál álló fickót a puskával, majd várjuk meg a másik kettőt is. Ezután nyomás balra, ahol a lépcsőn már shotgunnal menjünk, mivel közelharcra az a jó. Ezután ismét puska, mivel kiérve középre szemben fent egy fickó bujkál. Át a másik oldalra, ahol ismét csak egy ember vár a lépcsőházban. Felfelé menve lábdobogást hallunk.
A legtutibb módszer, ha lerohanunk az aljára, és megvárjuk őket a fal mögött. Ismét mászás fel a legtetejére. Ajtón ki, majd ugrás vissza, mert egy ingramos fickó lő eszeveszetten. Őt leszedve irány lefele a liften, majd jobbra be. Itt bent három fickó is vár. Sok gondunk nem lesz velük. Kóválygojunk át jobbra és előre, ahol a lépcsőkön ismét három arc vár minket. Érdemes a desert eagle-t használni, mivel pontos és erős is. Sokáig ne ácsorogjunk itt, mivel a fejünk fölött is áll egy fickó, és könnyen lelő a rácson keresztül. Csaljuk le, vagy menjünk fel érte. A gond az, hogy a másik irányból is jön még egy. Ha megvan ez a

kettő, akkor szedjük össze az MP5-öket, majd irány fel a lépcsőn. Az ajtó mögött ismét nem egy piskóta rész jön. Lassítás. Először is szedjük le a fickót szemben a félig kész szobában, majd kanyar jobbra, és a sarkon állót is, végül pedig a ládák mögött lévőt. Nagyon ne pihenjünk, mert jobbról érkeznek a kommandósok hárman. Előlük bújjunk el, és szépen egyesével szedjük le őket. Cuccoljunk be, majd irány a jobb hátsó szekció, ahol ismét csak három kommandós vár. Fejre kalasnyikovval a recept. A sarkon van két PK a ládában. Ajtón ki, ahol nincs senki és semmi érdekes. Most értünk el ahhoz a részhez, ahol Max éppen rájön, hogy kommandósokkal van dolga. Kicsit későn. Következő ajtó mögött éppen muriznak a srácok. Lassítás be, majd kézbe az ingramot, és arassuk le mindhármat. Ezután futás tovább előre és jobbra, ahol egy kupacban ismét csak három tisztító vár minket. Jobbra el, és ugrás lefele.

Chapter 5.: Out of the Window (Ki az ablakon)

Max kér minket, hogy hívjuk a rendőröket, de nem őrültünk meg. Vigyázzunk, mert jön utánunk fentről egy ipse. Ne felejtsük el felszedni az MP5-ös cuccokat. Ki az ajtón, és jobbra végig. Reng az épület, és Max felvilágosít minket, hogy lassan omlik is. A szemben lévő vasajtó nyílik, és kijön egy ipse. Jobbra találunk két PK-t. Az ajtón ne menjünk be, csak nyissuk ki. Lőjük le a szemben lévő fickót, majd vissza. Lassítás, rohanás be, és ugrás közben szedjünk le valakit fentről. Ugrás hátra, és ismét csak lőjünk fel. A rámpán felmehetünk cuccolni. Majd le, és tovább előre. Megszakad Max-szel a kapcsolatunk, de hamar kiérünk egy teraszra, ahol látjuk, amint éppen kiugrik a felrobbanó épületből, majd pedig leesik. Szerencsére nincs nagy baja, csupán kell neki egy kis idő. Ebből viszont jelenleg nincs sok, mivel jönnek az udvaron a gyilkosok. Először szedjük le az ajtón bejövő fickót, majd váltsunk MP5-re, és a távcsőre. Próbáljunk a fickók elé célozni. Max életereje alul látható. Amint kiszabadul, váltsunk kézifegyverre, és irány be az ajtón. A második szobában egy ellenfél vár. Itt ismét Dragunov, és lőjük tovább, aki felbukkan. Ha megfekszik a tetőn lévő fickó, akkor mehetünk vissza, ahonnan jöttünk. Persze kalasnyikovval a kézben. Rohanjunk, ahogy tudunk, közben először egy, majd a hosszú folyosón egy másik kommandós, és az ajtón további két arc jön be. A felrobbanó ajtó után balra, de figyeljünk jobbra is, mert két fickó vár ott. Amint kiérünk a lőhelyre, fedezzük Maxet, ahogy eddig. Ez most csak pár lövésnyi lesz. Majd ismét mehetünk vissza, útközben ismét várnak páran. Tartsunk kicsit balra mindig. A végén két arc az ablakban, és jobbra fent az állványon egy. Ezután lőjük le a közvetlenül alattunk lövöldöző fickót. Max végre mehet, ahova akar, de az ajtó továbbra is zárva, így másfele megy. Már csak találkoznunk kell vele valahogy. Irány felfele az állványon, majd ugrás le a szobában.

Chapter 6.: The Genius of the Hole (A lyuk törvénye)

Távolból szirénázás hallatszik. Úgy látszik, valaki mégiscsak értesítette a zsarukat. Ezt rögtön Max szemére is vetjük, majd leszedjük az ablaknál álldogáló fazont. Mesterlövészpuskát elő, majd óvatosan, balra le figyelve menjünk az ablakhoz, és lőjük szét gázpalackokat. Max ismét elindul az ajtó felé, ami persze továbbra is zárva. Helyet kell változtatnunk: menjünk vissza, majd jobbra. Itt a folyosón jön négy kommandós. Arassuk le őket, majd ismét jobbra tartva foglaljuk el a lőállást az ablaknál. Az állvány alá és jobbra kell figyelnünk, mert onnan jönnek. Ha megvannak, Max ismét átfut erre az oldalra, de persze ismét csak zárva minden. Váltsunk kalasnyikovra, és míg Max-szel beszélgetünk, hátráljunk be kicsit a szobába, ugyanis fentről két ipse is jön. Menjünk fel, majd be a szobába. Jobbra kerülve kiérünk egy másik udvarra néző lőhelyre, ahonnan jobbra nézve leszedhetünk egy ipsét a hídon. Visszaindulva jön két arc, majd

és balra, a sarkon lassítva menjünk, mert egy pofa áll messzebb. Mivel átugrani nem tudunk, ezért kerüljünk jobbra. A sarkon vigyázzunk, mert négyen vannak. Jobbra ajtó zárva, így ismét kerülünk, ezúttal balra, majd jobbra. Ajtó előtt váltsunk kalasnyikovra, majd lassítás és roham be. Futtából balra kettőt, majd jobbra kettőt kell leszedni, ezután az ajtón bejövőt szemben. Ott ezután találunk minden jóságot. Vissza, majd ugrás át a gödrön és balra, ahol egy kis fegyverraktárt találunk. Pakoljuk tele magunkat MP5-össel, és máris mehetünk tovább. Fel a lépcsőn. Nemsokára kiérünk a kis csarnok tetején. Alul hárman járőröznek. Szórjunk nekik egy pár hordót – vagy gránátot... Ugorjunk át, és tovább be az ajtón. Szedjük fel a dobozból a töltényeket, majd ugráljunk fel a liftben a következő emeletre. Itt ismét töltények várnak ránk. Ajtón ki, ismét csak a csarnokban vagyunk. Futás előre, közben lassítót be, célzás fejmagasságban az ajtóra. Itt spéci katonák jönnek, olyanok, mintha a Splinter Cell-ből érkeztek volna. Irány felfelé, ahol hamar rájövünk, hogy az előbbi fickók is tisztítók voltak, csak éppen munkaruha nélkül. Még egyet fel, majd várjuk meg, amíg megfordul az ipse, aztán lőjük le. Balra ki, ezúttal már a legfelső szinten vagyunk. Az ajtó mögül ismét csak lőnek. Lassítás be, aztán roham. Lőjünk fejre. Utána lehet tápolni, mivel három PK-t is találunk. Ezután benézve a szomszéd szobába érdekes látványban lehet részünk. Hullák és hullák. Rögtön szólunk Monának, hogy hívja a rendőrséget. Ez rossz ötletnek tűnik, mivel elküld a francba...

Chapter 3.: Blowing Up (Robbantás)
Sokat nem tudunk nézelődni, mivel érkeznek a tisztítók. Szétlőnek pár ládikát, majd futásnak erednek. Okkal, mivel a tűz gyorsan terjed, robbanóanyag meg van dögivel. Kerüljük ki a tüzeket, majd rohanjunk ki és jobbra, balra, az utolsó ajtón be jobbra, majd várjunk. A fal robban, a résen továbbrohanhatunk. Meszsziről lőjük ki a sarokban lévő dobozokat, majd ugrás ki a párkányra, futás körbe, majd a másik ablakon be. Ismét csak jobbra, folyosón végig, a törmeléken essünk le. Futás visszafelé, majd a sarkon lassítás, és ugrás le. Jobbra három fickó vár. Ajtón ki, itt van még egy ipse. Futás előre, majd be az ajtón. Itt három ipse vár ránk. Tápoljunk a vöröskeresztes dobozból, majd a lyukon lőjük ki a hordót. Guggoljunk, le és a sarokból befele nézve szedjük le a kommandós fickót. Lassítva ugorjunk le, és lőjük ki a maradék egyet. Ugrás ismét le, majd irány az ajtó. Balra ég minden, így menjünk jobbra, futás, mint őrült, balra ajtón be, majd jobbra és előre, csak előre. Kiugrunk az ötödiken az ablakon. Majd persze esünk egy szépet, ami nem elég: jön egy betonoszlop is.

Chapter 4.: Routing Her Synapses (Mona szinapszisai)
Ebben a részben nem Maxet vezényeljük, hanem megtudhatjuk, hogy mi történt közben Monával. Felszerelésünk egy Dragunov mesterlövészpuska, egy shotgun és pisztoly. A már ismert párbeszéd után vegyük célba a harmadik emeleten a korlátnál álló fickót a puskával, majd várjuk meg a másik kettőt is. Ezután nyomás balra, ahol a lépcsőn már shotgunnal menjünk, mivel közelharcra az a jó. Ezután ismét puska, mivel kiérve középre szemben fent egy fickó bujkál. Át a másik oldalra, ahol ismét csak egy ember vár a lépcsőházban. Felfelé menve lábdobogást hallunk.
A legtutibb módszer, ha lerohanunk az aljára, és megvárjuk őket a fal mögött. Ismét mászás fel a legtetejére. Ajtón ki, majd ugrás vissza, mert egy ingramos fickó lő eszeveszetten. Őt leszedve irány lefele a liften, majd jobbra be. Itt bent három fickó is vár. Sok gondunk nem lesz velük. Kóválygojunk át jobbra és előre, ahol a lépcsőkön ismét három arc vár minket. Érdemes a desert eagle-t használni, mivel pontos és erős is. Sokáig ne ácsorogjunk itt, mivel a fejünk fölött is áll egy fickó, és könnyen lelő a rácson keresztül. Csaljuk le, vagy menjünk fel érte. A gond az, hogy a másik irányból is jön még egy. Ha megvan ez a

kettő, akkor szedjük össze az MP5-öket, majd irány fel a lépcsőn. Az ajtó mögött ismét nem egy piskóta rész jön. Lassítás. Először is szedjük le a fickót szemben a félig kész szobában, majd kanyar jobbra, és a sarkon állót is, végül pedig a ládák mögött lévőt. Nagyon ne pihenjünk, mert jobbról érkeznek a kommandósok hárman. Előlük bújjunk el, és szépen egyesével szedjük le őket. Cuccoljunk be, majd irány a jobb hátsó szekció, ahol ismét csak három kommandós vár. Fejre kalasnyikovval a recept. A sarkon van két PK a ládában. Ajtón ki, ahol nincs senki és semmi érdekes. Most értünk el ahhoz a részhez, ahol Max éppen rájön, hogy kommandósokkal van dolga. Kicsit későn. Következő ajtó mögött éppen muriznak a srácok. Lassítás be, majd kézbe az ingramot, és arassuk le mindhármat. Ezután futás tovább előre és jobbra, ahol egy kupacban ismét csak három tisztító vár minket. Jobbra el, és ugrás lefele.

Chapter 5.: Out of the Window (Ki az ablakon)

Max kér minket, hogy hívjuk a rendőröket, de nem őrültünk meg. Vigyázzunk, mert jön utánunk fentről egy ipse. Ne felejtsük el felszedni az MP5-ös cuccokat. Ki az ajtón, és jobbra végig. Reng az épület, és Max felvilágosít minket, hogy lassan omlik is. A szemben lévő vasajtó nyílik, és kijön egy ipse. Jobbra találunk két PK-t. Az ajtón ne menjünk be, csak nyissuk ki. Lőjük le a szemben lévő fickót, majd vissza. Lassítás, rohanás be, és ugrás közben szedjünk le valakit fentről. Ugrás hátra, és ismét csak lőjünk fel. A rámpán felmehetünk cuccolni. Majd le, és tovább előre. Megszakad Max-szel a kapcsolatunk, de hamar kiérünk egy teraszra, ahol látjuk, amint éppen kiugrik a felrobbanó épületből, majd pedig leesik. Szerencsére nincs nagy baja, csupán kell neki egy kis idő. Ebből viszont jelenleg nincs sok, mivel jönnek az udvaron a gyilkosok. Először szedjük le az ajtón bejövő fickót, majd váltsunk MP5-re, és a távcsőre. Próbáljunk a fickók elé célozni. Max életereje alul látható. Amint kiszabadul, váltsunk kézifegyverre, és irány be az ajtón. A második szobában egy ellenfél vár. Itt ismét Dragunov, és lőjük tovább, aki felbukkan. Ha megfekszik a tetőn lévő fickó, akkor mehetünk vissza, ahonnan jöttünk. Persze kalasnyikovval a kézben. Rohanjunk, ahogy tudunk, közben először egy, majd a hosszú folyosón egy másik kommandós, és az ajtón további két arc jön be. A felrobbanó ajtó után balra, de figyeljünk jobbra is, mert két fickó vár ott. Amint kiérünk a lőhelyre, fedezzük Maxet, ahogy eddig. Ez most csak pár lövésnyi lesz. Majd ismét mehetünk vissza, útközben ismét várnak páran. Tartsunk kicsit balra mindig. A végén két arc az ablakban, és jobbra fent az állványon egy. Ezután lőjük le a közvetlenül alattunk lövöldöző fickót. Max végre mehet, ahova akar, de az ajtó továbbra is zárva, így másfele megy. Már csak találkoznunk kell vele valahogy. Irány felfele az állványon, majd ugrás le a szobában.

Chapter 6.: The Genius of the Hole (A lyuk törvénye)

Távolból szirénázás hallatszik. Úgy látszik, valaki mégiscsak értesítette a zsarukat. Ezt rögtön Max szemére is vetjük, majd leszedjük az ablaknál álldogáló fazont. Mesterlövészpuskát elő, majd óvatosan, balra le figyelve menjünk az ablakhoz, és lőjük szét gázpalackokat. Max ismét elindul az ajtó felé, ami persze továbbra is zárva. Helyet kell változtatnunk: menjünk vissza, majd jobbra. Itt a folyosón jön négy kommandós. Arassuk le őket, majd ismét jobbra tartva foglaljuk el a lőállást az ablaknál. Az állvány alá és jobbra kell figyelnünk, mert onnan jönnek. Ha megvannak, Max ismét átfut erre az oldalra, de persze ismét csak zárva minden. Váltsunk kalasnyikovra, és míg Max-szel beszélgetünk, hátráljunk be kicsit a szobába, ugyanis fentről két ipse is jön. Menjünk fel, majd be a szobába. Jobbra kerülve kiérünk egy másik udvarra néző lőhelyre, ahonnan jobbra nézve leszedhetünk egy ipsét a hídon. Visszaindulva jön két arc, majd

két kommandós a liftakna felől. Ide menjünk be, és essünk le. A hídhoz jutunk, ahova óvatosan közelítsünk a túloldali kommandós miatt. Most egy jó kis móka jön. Gránátot kézbe, lassítás, és a híd után balra szórjuk a bal fal mellé, majd lépjünk vissza. A robbanás után indulhatunk be, és szedjük le a maradékot. A kis dobozban három PK vár. Mielőtt nagyon örülnénk, a bal falnál lévő állványról is le kell szednünk két arcot. Induljunk jobbra, és az állványra kiérve nézzünk le előre. Egy kommandóst szedhetünk le könnyen, majd vissza, mivel a másik feljön. Ezután menjünk le, és balra be, ahol hárman állnak az utunkba. Érdemes a gázpalackot begyújtani. Indulás lefelé, persze lassítva. Első pár lövésre gyújtsuk be az állványon a palackot, aztán foglalkozzunk a lent álló két krapekkal. A végén pedig gyűjtsük be a három PK-t a dobozokról. Az állványon gyorsan menjünk fel és le, mert alulról két kommandós is jön. Menjünk le teljesen, ahol egy halom Dragunov vár minket, és két befelé igyekvő kommandós. A Dragunovok nem véletlenül vannak ott, guggolva lessünk ki az ajtón: három fickót is látunk a szemben lévő állványon. Szedjük le őket, majd futás előre. Max is a közelben van már. Menjünk balra, és a lakókocsinál álljunk lesben a két kommandósra, akik balról jönnek.
A kiborult csomagból három PK kandikál ki. Menjünk fel a lifttel. (Ismét Max-szel vagyunk.) Megjelenik Winterson nyomozó is, és fegyvert fog Monára. Mi pedig Wintersonra. Lőjünk, vagy sem, ez a két választásunk van. Mona közli, hogy a nyomozó is a gyilkosokkal van. Mivel nem akarjuk, hogy lelője Monát, ezért fokozatosan közéjük lépünk. Egyszer csak furcsa hangot hallunk: Mona előveszi a fegyverét, és lelövi Wintersont. Közben megérkeznek a rendőrök is. Mona elrohan, minket pedig hátba lő Winterson. Lefelé zuhanva még eszünkbe jut az a jó öreg mondás: hiába mászol fel magasra, egyszer úgyis leesel ismét...

Part III.: Waking Up from the American Dream (Ébredés az Amerikai Álomból)

Prologue
A feleségünkről álmodunk, hogy megöljük őt a szeretőnkért. Monáért. Az orvosok hangját alig halljuk. Szédülve ülünk fel az ágyunkban. Álom ez? Mona áll az ajtóban. Futva követjük, majd eltűnik. Érdekes módon a börtönben vagyunk, ahol magunkat látjuk különböző őrültségi formákban. Majd Mona nyögései a zuhanyzó alól. Villanás. Ismét a börtönben vagyunk, de ezúttal mindenki halott, most szabadultunk. Elindulunk fel a jól ismert úton. A tévében az előző harcunkat láthatjuk. Felmegyünk az égő lépcsőn. Egy tiszt fekszik a földön átlőtt mellkassal, akiben Bravurára ismerünk. Azt mondja, legyünk hűségesek a jelvényhez. Felmegyünk az irodába, ahol Winterson és Mona ismét egymásra fogja fegyverét, majd mindketten ellenünk fordulnak, és lőnek. Ismét csak a sötétség.

Chapter I.: Too Stubborn to Die (Túl makacs meghalni)
A jelen: a rendőrség megrohanni készül az épületet, egyre kevesebb esélyünk van. Aznap este, kicsit korábban: Ismét Winterson teste mellett állunk a boncteremben. A Bravurát lelövő kommandós ide is követett minket. Fegyverünk nincs, mivel leesett a lift zuhanásakor. Fegyver egy szál se a környéken. Szerencsére négy PK-t találunk a szekrényben. Rohanjunk ki az ajtón, mire a kommandós elfekszik, majd rohanjunk balra a piros ajtón. Fel a lépcsőn két emeletet. Na-gyon ne hagyjuk le az ipsét, mert majd nem talál utánunk. Futás balra a folyosón, majd az első ajtón be balra. Itt fekszik a kommandós, akit legelőször megöltünk. A kijáratnál váltsunk lassításra. Futás ki, majd balra és jobbra be az ajtón, ezután balra be. Egy irodában vagyunk. Bújjunk el az ajtóval szemben a terem hátsó oldalánál. A szekrényben mögöttünk egy PK van. Bejön a két fickó. és elkezd keresni minket. Amint a kommandós elindul, mi is menjünk kicsit

vissza az ajtó felé. Egy biztonsági őr jön be, akit lelőnek. Menjünk vissza az előző helyünkre, és most a másik irányba kerüljünk, majd vegyük fel a stukkert, és a folyosón várjuk be a két ipsét. Sok töltényünk nincs, de kezdetnek elég lesz. Balra az első ajtón be, majd vegyük fel a shotgunt és a két PK-t. Puska a kézbe, majd szedjük le a másik szobában a négy fickót. Az előző szobában még MP5 töltény vár minket a szekrényben. Az utóbbiban meg egy halom shotgun lőszer. Tovább, majd jobbra az első ajtón be, ahol négy PK vár a falon. Innen ki óvatosabban menjünk, mert három kommandós is jön. A legjobb, ha hagyjuk saját magukat felrobbantani. Tovább a váróba, ahonnan egy ajtó nyílik. Ide lassítva nézzünk be, és lőjük meg a gázpalackot. Majd várjunk. A maradékot öljük meg. A következő szobában egy PK vár a szekrényben. Innen már nincs messze a kijárat. Irány a lépcsőház, ahol hét kommandós vár minket, szóval szépen lassítva le kell őket aprítani az ajtóban. Majd lefele és ki. Persze lassítva, mivel négyen várnak kint. Futás közben lőjük le a bal oldali hármat, majd a jobb oldalit, és a végén a szobából kijövő arcot. Majd kifelé indulunk, és elhatározzuk, hogy egyedül oldjuk meg az ügyet. A saját szabályaink szerint. Mivel Monát sehol nem találjuk, így csak egy helyre mehetünk. Alfred Wooden háza európai mintára épült. Már várt minket. Nem csoda azok után, ami történt. Alfred közli, hogy a Belső Kör már régen nem az, ami előtte volt, és hogy aki nem akart háborút, az már meghalt. A lázadók vezetője pedig Vladimir Lem. Opps. Bár már sejtettük, azért nem egy kellemes hír, hogy felhasznált minket a terveihez.

Chapter 2.: On a Crash Course

Ezután már világossá válik, hogy az autóban Lem éppen a saját megölésünkhöz kért tőlünk (!) engedélyt. Ideje kifizetni a számlát, így nyugodt szívvel látogatjuk meg Lemet és embereit kivégzésük alkalmából. Beérve kezdjük el lelőni az embereit. Nem erősek, csak pisztolylyal jönnek. Majd a jobb oldali ajtót se hagyjuk ki, ahol kisebb fegyverarzenált pakolhatunk fel. Itt találjuk meg a Striker névre hallgató dobtáras kis kütyüt, amivel puska helyett tudunk nyomulni. Menjünk a hallba, és ott jobbra, ahol a konyhában két arc vár minket. Bent pedig négy PK a falon. Most egy jó kis eksön jön. Balra lassítva menjünk, majd szépen futva kapjuk le a strikerrel az ipséket, miközben szemben befutunk az állvány alá. Ezután a harmadik emeleten lévő ipsét szedjük le. Vissza a konyhába tápolni, majd a szobában az állványon fel a másodikra. Aztán előre, ahol megnézhetjük, mennyire jó is a striker, mert közelharc lesz jó pár arc ellen. Ezután a terem bal hátsó részén tápolhatunk, majd vissza középre, ahol tovább tudunk menni. Pisztollyal induljunk felfelé hátrálva a lépcsőn, majd szedjük le az ipsét fent. Ezután ismét puska. A következő teremben először kikukucskál egy fickó, majd ki is jön. Plusz még kettő. Ezeket az ajtóban simán lelőhetjük. Bent négy PK vár minket és jó pár fegyver. A következő szobában ne ijedjünk meg a bábutól, hanem cuccoljuk fel az MP5-öket. Elöl két hangot hallunk, menjünk arra, majd amikor nyílik az ajtó, akkor pördüljünk meg, és lőjük szét a hordót, majd a két fickót előttünk. Ezután jön még egy ipse a lyukon keresztül. A lyuk előtt keresztben ugorjunk el párszor, és lőjük le a fickókat a lépcsőkön. Ezután figyeljünk lefele, mert onnan is jön még három. A hely ismerős lehet, ugyanis itt rohantunk keresztül, amikor Lemet mentettük meg. Sajnos. Másszunk fel, majd át a túloldalra és le, ahonnan az előbb jöttek. Kalasnyikovot a kézbe, majd be az ajtón, ahol a szekrény mögül jön két arc, majd a jobb oldali ajtón még négyen. Tovább le a lépcsőn, és ki az ajtón lassítva, mert három arc pakol ki éppen. Itt lehet cuccolni rendesen. A falon két PK, az egyik furgonban további három. Kalasnyikovok minden mennyiségben, az asztalon gránátok. A másik ajtón is jön kifele egy pofa. Irány felfelé, ahol még ketten várnak a következő szinten, majd a következőn már el is barikádozták magukat. Ide egy gránát kell csak, és máris

leamortizáljuk Lem frissiben újított házát. Itt tovább jobbra a folyosón, ahol az első ajtó Lemé. Bent két ipse van csak. Lehallgatjuk az üzenetrögzítőt, amiből kiderül, hogy Winterson Lem szeretője volt, és még odaszólt neki, hogy nemsokára mindkettőnket megöl. Mivel Lem éppen Vinnie után hajt, ezért nekünk is oda kell menni, ha le akarjuk zárni az ügyet.

Chapter 3.: A Mob-War (A csőcselék háborúja)

Szakad az eső, amikor a Vinnie rejtekhelyéül szolgáló omladozó házhoz érünk. Lehet, hogy nem egy tisztítós autóval kellett volna jönnünk, mivel szó nélkül tüzet nyitnak ránk. Miután kimásztunk, irány a folyosó. A lépcső alatt várjuk meg a bejövő két kommandóst, majd irány fel. A másodikon vége a lépcsőnek, így törjük be a falat balra. Bent egy hajléktalan nézi a tévét, mellette egy PK. Menjünk tovább, és ki a párkányra, ahol meglátjuk Vinnie autós üzletét. Oda kellene lejutnunk. Ugorjunk be az ablakon, majd irány felfele, ahol három arc jön le – és hal meg persze. Fent egy PK-t találunk. Most már mehetünk le, de a földszinten nem lehet átmenni sehova, így vissza az elsőre, és be balra, ahol egy fickó lepődik meg, amint beérünk. Az ablak nyitva, és át tudunk menni a kereszttartón a túloldalra. Persze az átkelés sem egyszerű, de velünk nem foglalkozik senki, mivel csak Lem kommandósai lövik le Vinnie embereit. A lépcsőn lefelé menve két arcot szedhetünk le, míg a harmadikon két fickó éppen sexfilmet néz, a klotyóban pedig négy PK vár minket. A másodikon kell bemennünk az ajtón, majd jobbra fordulni, ahol két arcot szedünk le. Menjünk át a másik épületbe, ahol csatlakozhatunk Vinnie embereihez, akik éppen Lem ellen mennek. Menjünk velük, legalább segíteni fognak egy kicsit. Az utcán aztán jön mindenféle alak. Ne felejtsük el felvenni a mesterlövészpuskát sem. Majd irány a kereszteződés, ahonnan az utolsó előtti zöld ajtón kell bemenni jobbra. Itt ismét egy kis tűzharcot láthatunk, de már csak a maradékot, vagy a hordókat kell lelőnünk. Ezután átmászunk egy falon, és máris Vinnie boltjában vagyunk, akit rögtön meg is találunk azzal a maszkkal a fején, amit még Lem kocsijában láthattunk a hátsó ülésen.

Chapter 4.: Dearest of All My Friends (Legkedvesebb barátom)

Persze nem önként vette fel, hanem rárakták. Mégpedig egy bomba kíséretében, ami felrobban, ha le próbálja venni. Ha használni akarjuk, akkor meg kell védenünk. Nincs más hátra, mint hogy mentsünk egy szépet, majd pedig védjük az ablakot. Lehetőleg valami nagyobb fegyverrel. Először négy kommandós ront be, majd később a falon keresztül ugrik még be három fazon, akiket jobb messziről leszedni. Majd ismét három kommandós. Ha ezeket elkaptuk, akkor Vinnie megpróbál hátrafelé kiosonni. Sajnos nem megy neki, mert túl nagy a feje. Közben ismét jönnek Lem emberei. Ha hátrafordulunk, akkor az ablakon látunk bemászni kettőt. Őket gyorsan kapjuk le, majd menjünk Vinnie után a kis helyiségbe. A kijárat felől fognak jönni a kommandósok. Irány vissza, közben cuccoljunk fel. Vinnie beszáll a liftbe. Mi ne szálljunk sehova, hanem szedjük fel a három PK-t a fali dobozból, majd készüljünk a legrosszabbra. Először öten jönnek kintről, majd még ketten a kijárat felől. Ha leszedtük őket, akkor irány fel a lépcsőn. Várjuk meg, míg Vinnie kiszáll, aztán szedjük le az egyetlen megmaradtat a lépcsőn. A lakása kb. olyan idióta, mint ő maga. Tápoljunk fel a szekrényből, majd várjuk meg a kommandósokat. Ezután Vinnie elbújik a bár mögé. Nézzünk szét, majd lőjük le a falat kibontó fickót, aki egyébként Vinnie embere. Nézzünk ki, majd szedjük le a két kommandóst az udvaron. Mentés. Vinnie megindul kifele, előzzük meg, és ugorjunk le, majd amikor a furgon betöri a kaput, szórjunk egy gránátot a hátsó ajtóhoz. Három áldozat. Ezután rohanás Vinnie után. Figyeljünk rögtön a távoli autó tetejére, majd a beérkező autóra.

Lassítva le tudjuk szedni mindet. Várjuk meg a következő autót is, majd menjünk be, fel a lépcsőn, és indítsuk be a felvonót, majd rohanás le, és toljunk egy újabb gránátot az érkező autó mögé. Az öt kommandós közül sok meghal. Futás fel, és Vinnie után a folyosón. Le a garázsba, majd amikor az autóhoz ér, akkor forduljunk meg, és szedjük le a három kommandóst. Beugrunk az autóba, és szerencsése meglépünk. Nem tehetünk mást, mint ismét Monához igyekszünk, mivel ő valószínűleg hatástalanítani tudja a bombát. Mona helyett csak Lemet találjuk ott, akinél a távirányító is van. Most mit is kezdjünk legkedvesebb barátunkkal?

Chapter 5.: A Losing Game (Egy elvesztett játszma)
Ismét Monával vagyunk. Egy távcsöves puskán keresztül nézzük, hogy Vlad sakkban tartja Maxet, de mielőtt tenni tudnánk valamit is, felrobban az egész kóceráj. Két autó elhúz, mi pedig azonnal indulunk kimenteni Maxet az égő házból. Fussunk előre, majd balra le az alagsorba. Fel a rámpán, majd várjuk meg, míg kidől a fal. A nagyobb teremben óvakodjunk a tűztől, majd másszunk át a közben kidőlő falon. Jobbra fussunk, amíg csak szét nem dől minden, ezután menjünk fel a gerendán, át a dobozra, majd le jobbra. Itt az első ajtón balra, majd jobbra. Amint kiérünk, egy nagy tartály gurul balról. Menjünk jobbra, majd vegyük fel a négy PK-t a falról. Ezután játsszunk Lara Croftot, és toljunk egy ládát a tűz melletti állványhoz, ahonnan át tudunk ugrani a túloldalra. Szemben a lépcső enyhén ráz, így menjünk balra be az ajtón. Menjünk egészen a főkapcsolóig, majd kapcsoljuk ki. Ezután már csak a tartalék rendszer fog működni. Vissza, és most már felmehetünk a lépcsőn is. Előrehaladva elérünk ahhoz a helyhez, ahol szegény Vinnie miszlikre szakadt. Hoppá, itt is vagyunk lakásunk előtt. Felmenve Maxet találjuk a földön. Nagyon csúnyán néz ki. Az élet vesztes játszma, és szenvedély nélkül már így is halottak vagyunk.

Chapter 6.: There Are No Happy Endings (Nincsenek jó befejezések)
Ismét Max-szel vagyunk. Ott állunk Lem előtt, aki kiadja a parancsot, hogy Vinnie-t hagyják lent, míg mi felmegyünk Mona lakásába. Egyértelműen kiderül, hogy Lem a felelős volt családunk kiirtásáért. Az ő soha meg nem szűnő hatalmi vágya. Sőt, még Monát is meggyanúsítja, hogy Wodennek dolgozik. Majd egyszerűen lelő minket – mint mondja, Winterson megbosszulására. Ismét csak homályos a kép, mivel álmodunk. Egy házban vagyunk, egy rendőr közli, hogy a főnök vár minket. Bravura az, egy holttest felett áll, majd villan a kép, és Bravura már a műtőasztalon fekszik, ami érdekes módon a rendőrségen van. Láthatatlan orvosok próbálják megmenteni, de mindhiába. A kihallgatóba bemenve saját magunkat látjuk az üvegfalon túl, majd elfutunk. Menjünk saját magunk után. Érdekes módon már házunk folyosóin futunk. Egy tisztító most valóban a falat tisztítja. Csak fussunk tovább. Egy tévét találunk, amin megnézhetjük, hogyan is halt meg szegény Vinnie. Sajnos mégsem tudott mindent a kedvenc tévésorozatáról. Menjünk tovább. Az utolsó ajtón jobbra be. Itt is egy tévé, és most Mona és Vlad találkozását tekinthetjük meg Gate szenátor megölése után. Mona nem áll kötélnek, és megsebesíti Vladet, majd menekül. Nemsokára egy hármas kereszteződéshez érünk: menjünk előre, majd balra és ott tovább egyenesen. Egy hosszú folyosó van előttünk, és ahogy futunk, meghalljuk Mona hangját, aki azt mondja: ébredjünk. Megjelenik mögöttünk, és mivel már töltényünk sincs, csak egy csókra futja. Felébredünk. Mona felettünk – még nagyon halványan látjuk, de így is csodaszép. Majd kitámogat minket az égő épületből. Közöljük vele, hogy Vlad most Wodenhez megy. Mona hiába próbál lebeszélni róla, elindulunk Alfred birtoka felé.

Chapter 7.: Love Hurts (A szerelem fájdalmas)
Amint a birtok felé hajtunk, sok minden megvilágosodik, akár csak a táj Woden

háza környékén a körben csapkodó villámok miatt. Mona fent marad a kerítésen, hogy fedezzen minket, míg nekünk jut a feladat, hogy rohamozzunk. Az autó mögött várjuk meg, míg Mona leszedi a tetőn lévőket, majd induljunk lassítva a másik autó felé. Ha megvan a három ipse, akkor már csak a tetőn jobbra lévőre kell figyelni, illetve a főbejáraton kifutóra. Cuccoljunk fel, amint lehet. Mona közben bemegy a házba. Mi is menjünk be, de előbb kintről szedjük le a fazont a lépcsőn. Mentés. Menjünk be, ahol hamar konstatáljuk, hogy ez egy csapda.
A két tartóoszlopon két bomba van. Húzzunk a jobb oldali sarokba, majd amikor csak a felettünk lévő darab nem omlott még le, akkor ugorjunk be középre, és szedjük le a bejövő fickót. Menjünk be, és lőjük ki az ipsét a zongora mellől.
A jobb oldali üvegajtó elé guggoljunk le, és várjunk. Egy idő múlva egy pasi jön a távolabbi úton az ajtó látóterébe. Lőjük le, majd menjünk be. Itt ismét jól fogjuk magunkat érezni, ugyanis jobbra lent egy puskás fickó vár, jobbra fent jó páran ügyködnek, míg szemben fent, az épület legtetején is van egy ipse. Menjünk jobbra az árkádok alatt, és a többit bízzuk Monára. Mivel most a gép irányítja teljesen, ezért nem fog meghalni, ha bénázunk. Amint leért az utolsó ember az udvarra, erősítés érkezik. Két kommandós az üvegablakokon túlról. Nem vészes. Menjünk be a középső ajtón, és lőjük szét a tévét. Most már halljuk, amint jönnek errefelé. Két arcot az ajtóban leszedhetünk, majd futás be. Lehetőleg maradjunk takarásban, mivel a galériáról erősen tüzelnek. De aztán jön Mona, és megöl mindenkit. A másik ajtónál hamarosan három arc jelentkezik a túlvilágra. A folyosón ne felejtsük el felvenni a PK-t a szekrényből. Majd menjünk előre. Mentés. Egy nagyon kellemetlen rész jön most. Az ajtón bemenve egy arc jobbra egy asztal mögött bújuk meg, egy pedig balra guggol. Amint bemegyünk, fentről és elölről is jönnek még. Az ajtóból lőjük le a két alsó embert, majd amikor Mona is megjön, menjünk be, és dobjunk egy gránátot előre, majd futás ki. Bent minden felrobban, így nyugodtan bemehetünk. Balra a lépcsőn egy arc figyel. Váltsunk strikerre, majd kiugorva lőjük le. Maradjunk lent, de dobjunk fel egy gránátot. Erre majd lejönnek. A lépcső aljából szedjünk le mindenkit. Fent balra, balra, majd az ajtón be jobbra. Megtaláltuk a kamerás rendszert. Belenézve láthatjuk, hogy Wodent elárulták az őrei, és Lemmel tartanak. Ő maga az ilyen esetekre rendszeresített szobájában húzta meg magát. Cuccoljunk ki a szekrényből, majd menjünk át a másik szobába. Ide nemsokára érkezik két arc. Ezeket lőjük le, majd menjünk ki az átjáróra, ahol van még egy. Az udvaron két kommandós van. Az egyiket könnyen lelőhetjük, mert szemben van, míg a másik pont alattunk. Amint közelítünk a lépcsőhöz, az ajtó túloldaláról lövöldözés hallatszik. Ki is jön egy ipse. Egyelőre menjünk le a lépcsőn, közben szedjük le az embert balra. Tápoljunk be, majd vissza fel. Itt Monával közöljük, hogy mi a helyzet. Induljunk el balra. Monával párhuzamosan haladva szépen lelőjük a kommandóst, majd az udvaron a két fickót az erkélyen, illetve a nagy kapu előtti fickót. Leérve csalódottan állapítjuk meg, hogy az ajtó zárva. Mona azonban meghúz egy titkos kart, és a kapu feltárul. Döbbenten állunk. Mona ismeri a helyet, igaza volt Lemnek, Mona Wodennek dolgozik. Ennek ellenére belépünk utána a sötétbe, már csak azt érezzük, hogy valaki hátulról fejbe vág. Ismét a földön. A szerelem tényleg fájdalmas. Mona azonban nem tudja megtenni, pedig ez lenne a feladata: eltüntetni a szálakat. Közben nem veszi észre Lemet, aki hátulról lelövi. Mielőtt bármi más történne, Woden is előjön a tolókocsijával, és bocsánatot kér. Hogy miért, azon még el kell gondolkoznunk egy kicsit.

Chapter 8.: That Old Familiar Feeling (Az a jó öreg ismerős érzés)

Woden rátámad Lemre, aki szó nélkül megöli. Ismét csak felkúszik bennünk az az ismerős régi érzés, a Bosszú. Neki-

ugrunk Lemnek, de csak annyit érünk el vele, hogy kezd az egész épület felrobbanni. Lem menekül, nekünk pedig csak egy pisztolyunk és tíz töltényünk van. Ismét csak az a régi érzés. Induljunk Lem után, az ajtó után repüljünk be, és szedjük le a fickót, majd a másikat is a saroknál. Most már van egy ingramunk is. Mivel a hordók nemsokára robbannak, ezért menjünk vissza, be a fémdobozba. Készüljünk fel, mert jön még két fickó is a biztonságba, de csak golyókat kapnak. Mehetünk tovább. Essünk le a lyukon, majd lőjük le a fickót. Ezután rohanás tovább, mivel ismét csak robban minden. A következő ajtó mögött várjunk egy pillanatnyit, míg az ajtón bejön a fickó, és őt kezdjük el lőni, majd forduljunk a sarokban lévő felé. Gyorsan szedjük össze a fegyvereket, és máris rohanjunk tovább. Itt menjünk fel a lépcsőn, majd a robbanás után ugorjunk át a másik darabra, be az ajtón, majd a kanyar előtt lassítás, mert jön két fickó is. Ismét egy ajtó, majd egy lépcső. A lépcső alatt azonban van egy fickó is. Fel a lépcsőn, majd be az ajtón, ezután futás le, mert fent tűzijáték kezdődik. Álljunk az ajtó elé, és lőjük le a két bejövő arcot. Mehetünk felfelé, ahol még két ember vár, mielőtt ismét találkoznánk Vladdel. Közli, hogy jobb, ha már nem akarunk élni, mert rossz végünk lesz. Majd elrohan. Két embere ott marad, és mikor már át tudunk menni az ajtón, vissza is jönnek. Vesztükre. A következő szobában tápoljunk fel mindent, majd hallgassuk le az öreg szenátor telefonját. Az első üzenetet még mi hagytuk, a másodikon Mona panaszkodik, hogy nem biztos, hogy végig tudja mindezt csinálni velünk. A harmadikon Lem fenyegeti meg az öreget, hogy már nincs sok ideje hátra. Menjünk fel a lifttel, mielőtt megállna, lassítsunk, és lőjük ki a liftből a két arcot. Lassítva lépjünk ki, és nézzünk felfelé, mert ott áll egy kommandós és Lem. A kommandóst leszedjük, de Lem elfut. Az ágy mellett két PK vár minket. Bemenve a lépcsőházba Lem felrobbantja a lépcsőt, és tüzet nyit ránk, majd fedezékbe húzódik. Ismét egy kellemes rész jön. Fussunk be, és kapcsoljuk be az öreg tolókocsis liftjének hívógombját. Majd menjünk ki. Persze Lem felül is megnyomja a hívógombot, így visszamegy a lift. Ismét nyomjuk meg, majd menjünk ki. Amint leér a lift, lassítsunk és fussunk rá, majd kapcsoljuk be. Ezután lőjünk egyfolytában a fenti szekrény mellé jobbra. Amint Lem kifut az ajtón, töltsük újra az M4-et, ugyanis két arc jön nemsokára. (Ha felértünk, és kell táp, akkor menjünk vissza le az öreg ágya melletti PK-hoz.) Kimenve az ajtón meglepő kép tárul elénk: Lem felmászott egy megfigyelőállásra, és onnan szórja dinamitokat lefelé. Nincs más teendőnk, mint pontosan célozni az egész tákolmányt tartó rudak tövében lévő barna színű kapcsokra. Közben fussunk körbe, hogy túléljük a dolgokat. Ha megvan mind, akkor Lem lezuhan a tetőre, de még továbbra is él és virul. Kezdhetjük az egészet elölről, csak most a középen lévő dísz tövében lévő pöcköket kell kilőni. Ez nem egyszerű, mert egy irányból kell legalább háromszor eltalálni. Ha megvan mind, akkor leesik Lemre, de persze ezt is túléli. Fegyvert fog, és ellenünk indul, de egy kellemes sorozattal megállítjuk. Félig kábultan még elmotyogja, hogy mi csakis hősök lehetünk, majd lezuhan a mélybe. Mi visszatántorgunk Monához, aki még utoljára ránk néz, majd örökre becsukja a szemét. Itt vagyunk hát ismét, szerelmünk halott. Ismét. Azonban bennünk minden megváltozott. Közben a rendőrök beérnek, és hívják a mentőket az egyetlen túlélőhöz: Hozzánk. Volt családunk még gyakran eszünkbe jut azóta is, de most már minden a helyére került, végre elrendeződtek a dolgok. Nekünk pedig nincs más hátra, mint végighallgatni a Poets of the Fall nagyszerű számát, a Late Goodbye-t, és persze végignézni a készítők listáját. Annál is inkább, mert a végén egy ígéret szerepel, miszerint Max Payne és az ő magányos útja még visszatér. GG, HF.

Ch00ler

Chrome

Az FPS rajongók egy újabb remek darabbal bővíthetik a gyűjteményüket, és merem remélni, már meg is tették. Ez a remekmű nem más, mint a Techland csapatának a munkája, a Chrome névre keresztelt TAKTIKAI FPS. Azt, hogy taktikai, nem véletlenül írom csupa nagybetűvel, ugyanis ritka ebben a műfajban az olyan játék, amiben ennyire lényeges lenne az előre kidolgozott stratégia és az átgondolt manőverezés. Aki játszott már vele közületek, az bizonyára a saját bőrén tapasztalta, hogy mennyire igaz ez. Mint az akciójátékoknál többnyire, itt sem a sztori a lényeg, és valljuk be: bennünket, ennek a műfajnak a rajongóit, nem is igazán az izgat, hanem az élmény, hogy mindenkit legyőzzünk, és mi legyünk a rettenthetetlen hősök. Ha nem így lenne, akkor nem is adnának ki olyan játékokat, mint például egy Unreal Tournament, vagy a máig legnépszerűbb Counter Strike. De maradjunk most a Chrome-nál, ami, megmondom őszintén, valóban üde színfolt ebben a kategóriában, mivel csupán azzal, hogy mindenkit halomra lövünk, itt nem lehet teljesíteni a küldetéseket. Sokszor van szükség arra a bizonyos sütnivalóra, és a taktikai érzékünkre. Nem könnyű, sőt helyenként nagyon nehéz a játék, és tuti, hogy még cheatek használatával is jó néhányszor újra kell kezdeni egy-egy küldetést. Hogy némileg megkönnyítsük a dolgotokat, álljon most itt egy kis segítség a játékhoz.

Néhány jótanács

– A küldetések előtt jól gondold át, milyen felszereléssel vágsz neki, ugyanis meglehetősen véges a száma a magaddal vihető cuccoknak. Egyszerre legfeljebb kétféle lőfegyver lehet nálad.
– Mivel ez egy taktikai shooter, igyekezz minél közelebb lopózni az ellenséghez, és csendben elintézni. Ha többen rontanak rád egyszerre, kevés az esélyed a túlélésre.
– Ha jól célzol, gyakorlatilag mindegy, hogy milyen fegyverből adod le a lövést. Egy pontos fejlövés a pisztolyból éppoly halálos, mint a legerősebb fegyver lövése.
– A nagyobb fegyverek, amelyekkel messzebbről is halálos lövéseket adhatsz le, egyben nehezebbek is, így alaposan lelassítják a mozgásod. Valamit valamiért.
– Állandóan figyeld a radarodon megjelenő pontokat. Ha túl közel került hozzád valaki, és te még nem látod, jobb, ha lehasalsz, mert ő biztosan meg fog látni.
– Ha senki nincs a radarodon, mégis találatot kapsz, futás valami fedezékbe, mert egy mesterlövész szúrt ki magának.
– Mielőtt belépsz egy terembe, figyeld a radarod, és használd a „Thermovison"-t. Legtöbbször abban a pillanatban, ahogy kinyílik az ajtó, kapsz az arcodba egy lövést. Legjobb taktika ilyenkor az ajtónyitás, gránát bedobása, majd lépés oldalra.
– Minden helységben találsz olyan tárgyakat, amikre ha rálősz, felrobbannak. Ez nagyban segítségedre lehet, de te is ráfázhatsz, ha egy ilyen közelében foglaltál tüzelőállást.
– Az álcázás csak akkor ér valamit, ha lassan mozogsz, de még így sem szabad túl közel menni az ellenséghez, mert kiszúrnak.
– Ha lopakodnod kell, csak hangtompítós fegyvert használj, és célozz pontosan. Ha eldördül egy hangos lövés, máris lebuktál.
– Kutass át mindenkit, akit lelőttél, mert egyrészt tőlük is szerezhetsz felszerelést, másrészt egyéb létfontosságú cucc lehet náluk, például belépőkártya, amivel a zárt zónák ajtaját ki tudod nyitni.
– Ha implantot használsz, mindig figyeld, mikor telik le a használati ideje, és időben kapcsold ki, különben néhány másodpercre elvakulsz, mikor magától kapcsol le.
– Minden küldetést újrakezdhetsz, de ha túl nehéz, akkor a főmenüből is be tu-

dod tölteni, és választhatsz egy könnyebb szintet.

Fegyverek

TC234 – TC234 SUP
Egyszerű, könnyű pisztoly, de közelről nagyon pontos és halálos fegyver. Hangtompítóval a lopakodós küldetések nélkülözhetetlen fegyvere. Minden harcosnál találsz hozzá lőszert. Hatótávolsága 150 méter, hangtompítóval 100 méter, sebzés 40.

BjornHD
Nagy kaliberű revolver. 12 mm-es lövedéke messzebbről és hatásosabban szedi az áldozatait, viszont nincs hozzá hangtompító, és kevés helyen van hozzá lőszer-utánpótlás, mivel kevesen használják. Hatótávolsága 250 méter, hangtompítóval 200 méter, sebzés 150.

NoN 'Frager'
Ez egy igazi XX. századi shotgun. Főleg az épületeken belül használják, közelharcra, mivel a lövedékeinek nagy a szórása, viszont rendkívül hatásos, nagy erejű fegyver. Ha túl közel állnak egymáshoz a katonák, egyszerre akár kettőt is képes leteríteni. Hatótávolsága 150 méter, sebzés 280.

C9/A5 – C9/S
Az egyik legnépszerűbb fegyver, mivel könnyű, pontos, és sok lövedéket tud egységnyi idő alatt kilőni. Maximum 300 méterig hatásos, de ezen a távolságon belül tökéletesen pontos. A kalózok és a terroristák legkedveltebb fegyvere, ezért nagyon sok lőszert fogsz hozzá találni. A hangtompítós változata (C9/S) remek eszköz, ha észrevétlenül kell ritkítani az ellenség sorait. Hatótávolsága 250 méter, hangtompítóval 200 méter, sebzés 40.

Matson CAFS
A föderációs csapatoknál rendszeresített fegyver. Nagyobb a hatótávolsága, így 400 méterig pontos és halálos fegyver. A nagyobb hatótávolsága miatt közelről is hatásosabb, mint a kisebb fegyverek, így ha több ellenséget kell ártalmatlanná tenni, ajánlottabb ezt használni. Ehhez a fegyverhez már kevesebb a lőszer-utánpótlás, viszont kevesebb is fogy belőle. Sebzés 55.

Matson ACC
Ugyanannak a cégnek a gyártmánya, mint a CAFS, de ez már távcsöves automata puska. Különösen nagy nyílt területeken érdemes használni, viszont számítanod kell rá, hogy rád is fognak ilyenből lőni, és ha befogott a használója a keresőjébe, nem lesz könnyű dolgod elkerülni a lövéseit. Hatótávolsága 750 méter, sebzés 90.

OCI Crom
Ez is egy sniper puska, viszont sokkal hatékonyabb, és nagyobb a hatósugara. Sajnos nagyon ritkán fogsz vele találkozni, és csak úgy lehet a kezedben, ha elszeded valakitől. Hatótávolsága 900 méter, sebzése 220.

ASR Nitron
Nagy távolságból is kellően hatásos automata puska, viszont nagyon kevesen használják, csak a különleges biztonsági erőknél találsz ilyet, így a lőszer-utánpótlása is ennek megfelelően szegényes. Hatótávolsága 400 méter, sebzése 90.

LeRogue BM4000
A kézi fegyverek közül az egyik legütősebb cucc. Inkább kézi ágyúnak lehetne nevezni. Óriási tűzerejének köszönhetően páncélozott járművek ellen is hatásos, viszont rendkívüli súlya miatt nem tudsz vele futni, és lőszert se nagyon találsz hozzá. Energialövedéket lő ki. Hatótávolsága 100 méter, sebzése 400.

Xatron Mark IV
Hasonlóképpen az előzőhöz ennek is óriási a tűzereje: 14 mm-es lövedékeivel a 10 cm-es páncélt is képes áttörni, így igen hatékony fegyver a járművek ellen,

ám ez valamivel könnyebb, mint a BM4000-es, így könnyebben tudsz vele mozogni. Hatótávolsága 600 méter, sebzése 250.

GL Dragoon
Az egyik legerősebb és legnehezebb fegyver. Mivel rakétákat lő ki, kicsi a tár kapacitása és a tűzgyorsasága. A kilőtt rakéták hatékony ellenszerei a tömeges gyalogságnak és minden járműnek. Nagy súlya miatt nagyon nehezen tudsz vele mozogni, és alig találsz hozzá muníciót. Hatótávolsága 100 méter, sebzése 1250.

OCI X4 Electra
Ez is egy energialövedéket használó fegyver. Nagyon ritkán fogsz vele találkozni. Ez is nagyon nehéz cucc, futni ezzel sem lehet, de mégsem sebez akkorát, mint a BM4000. Hatótávolsága csak 30 méter, sebzése 250, és nagyon lassan tölti be az újabb lövedéket.

Implantok

TS12 Eye Scope
Mint a nevében is benne van, messzebbre látsz vele célzás közben. Körülbelül egy 2X zoomnak felel meg. Ha messziről kell leszedni valakit, és nincs távcsöves puskád, nagyon hatásos segítség.

FDA210 Dermal Armor
Kis mértékben növeli az ellenállást a sérülésekkel szemben. Ha egyszerre többen lőnek rád, például egy teremben csapdába estél, sokat segít a túlélésben.

Hitendo Motion Improver
A mozgási sebességed tudod vele növelni, vagyis amíg működik, addig szinte 1/3-dal gyorsabban tudsz futni. Nagyon jól jön, ha fedezékbe kell futnod, és közben egy géppuskával szórják rád az áldást.

OCI TAS v1.4 Targeting Assistance
Ez egy második generációs célzást javító implant. Használatával 27%-kal nő a célzási pontosságod. Ha ezt használod, a TS12-vel együtt még a snipereket is leszedheted akár egy pisztollyal is. Nagyon hasznos, különösen nyílt terepen.

ML-2002 Muscle Improver
Az izmokba épített szervomotor. Használatával a nehéz fegyverekkel könnyebb a célra tartás sorozatlövés közben. Különösen ajánlott bekapcsolni, ha sok ellenséget kell leszedni minél gyorsabban.

Szarzkohl Thermo IV Thermovision System
Gyakorlatilag, egy, a szemedbe épített hőkamera. Szabadban szinte használhatatlan, de épületen belül még a falakon is átlátsz vele, így mielőtt belépsz valahová, pontosan meg tudod állapítani, hányan és hogyan helyezkednek el az ajtó túloldalán.

TX 483-01 Reflex Improver
Az agyba épített implant. Minden fizikai funkciód reakcióidejét lerövidíti. Gyorsabban fordulsz a célra, hamarabb cseréled ki a tárat a fegyveredben. Különösen a fő ellenségek elleni harcban fontos, mikor „face to face" harcoltok egymással.

Járművek

A játékban jóval több járművel fogsz találkozni, mint amit használni is tudsz. Nézzük először az általad is vezethetőket.

RMG Conquistador
Ez egy terepjáró a tetejére szerelt géppuskával, amiből sosem fogy ki a lőszer. Páncélzata nincs, így csupán akkor érdemes használni, ha gyorsan kell eljutni valahová. A géppuskájának köszönhetően természetesen sokkal hatékonyabb bármely kézi fegyvernél, elegendő lőszerrel még a páncélozott járműveket is kilőheted vele.

B303 Speeder
Ez egy antigravitációs, sugárhajtású járgány. Kicsit a Star Wars epizódok birodalmi motorjaihoz hasonlít, legalábbis a működési elvét tekintve. Fegyverzete nincs, így csupán a gyors helyváltoztatásra jó.

TC SteelGuardian
Nos, ez bizony egy kétlábú lépegető, az orrában gépágyúval és rakétákkal felszerelve. Ha bele tudsz egy ilyenbe huppanni, alapos tisztítást végezhetsz a környéken, és bár páncélozott, azért nem sérthetetlen, és nagyon nehézkesen mozog. Viszont ha téged talál meg egy ilyen, akkor jobb, ha pucolsz, mert töltheted vissza a legutóbbi állást.

Most lássuk a többi járművet:

ArmoBeetle Mark IV
Ez egy páncélozott csapatszállító jármű, a tetején egy géppuskával. Ahol egy ilyen megjelenik, abból rohamosztagosok fognak kiszállni a géppuska fedezete alatt. Igen erős páncélzatának köszönhetően kemény ellenfél, és gyorsan mozog.

GOLEM IV
A föderációs csapatok lépegetője, kissé módosított változata a TC-nek. Erősebb a páncélzata, és a fülkéje teljesen páncélozott, csak monitorokon látni ki belőle. A fülke két oldalán elhelyezett géppuskák és rakétavetők félelmetes ellenféllé teszik.

Samson 7T7
Könnyű páncélzatú, helyből felszálló nagy tároló kapacitású csapatszállító repülő. A hasán lévő 3 géppuskával meg tudja tisztítani a terepet, mielőtt leszáll, hogy a csapatokat kitegye harcolni. Nehezen megközelíthető helyekre, illetve az arcvonal mögé szállítják vele a különleges egységeket.

T3 Corsair
Kis szállítókapacitású, de rendkívül gyors és mozgékony szállítógép. Ideális eszköz az élőerő gyors mozgatására, főleg ellenséges területre. Téged is ilyen géppel visznek a küldetések helyszínére.

Egy kis segítség a küldetésekhez, hogy tudd, mi vár rád.

Prologue: Mivel ez az első pálya, nem kimondottan nehéz, de mindjárt az elején meggyűlik a bajod egy mesterlövésszel, és a küldetés vége felé, mikor ki kell menned a tetőre, pont az ajtóval szemben, egy géppuskás fog szemezni veled.

Containers: Könnyű küldetés, csak a kalózok nagyon harciasak, és gyorsan körbevesznek, ha nem jól taktikázol. A fő feladathoz meg kell találnod egy kerülőutat a leszállóhelyhez, mivel a hídon nem tudsz bejutni az energiapajzs miatt. Amerre be tudsz jutni, ott egy mesterlövész fogja megnehezíteni az előrejutásod.

Dexon: Elég nehéz pálya, és taktikázni kell rendesen, mivel itt fogsz először a kisebbik lépegetővel találkozni, viszont még nem lesz ellene hatásos fegyvered. Először a kisebbik épületbe kell bemenned, ott az egyik számítógépből megszerezni az adatbázist, majd a nagyobbik épületben megküzdeni Dexonnal. Ha legalább 60%-ig megsebezted, egy alku fejében megpróbál lelépni, amit meg kell akadályoznod. Az egyik fal mellett a földön találsz egy konténert, abban lesz a rakétavető, amivel leszedheted a gépét.

Shybkov: Könnyű küldetés. Miután az egyik épületből kiszabadítottad a professzort, csupán el kell egy terepjáróval jutni egy adott helyre. A prof fog vezetni, neked csak lőni kell.

Brown's Daughter: Könnyű küldetés. A kalózok táborába érve tisztítsd meg alaposan a környéket, mielőtt belépsz az épületbe, és kihozod a lányt, mert

egyébként először őt fogják lelőni.
A csaj fogja beindítani a szökéshez szükséges MSM-et.

Hannibals: Közepesen nehéz küldetés. A telepeseknek kell segíteni, visszaverni a kalózok támadását. Ha nem vagy elég hatékony, és túl sok telepes esik el, kezdheted újra. Mikor megindul egy páncélos, egy terepjáró elvisz az ellenség hátába, és neked kell egy bombát rátenni a MARK IV hátuljára.

Shuttle: Nagyon nehéz küldetés. Az egész lényege a lopakodás, és hogy észrevétlen maradj. Három légvédelmi rakétaállást kell hatástalanítani. Az elsőbe egy csőrendszeren át jutsz be, a másodiknál könnyű lesz a dolgod, mert csak ketten őrzik a felszíni bejáratot. A harmadik már nagyon nehéz lesz, mert az ellenség bázisán kell átjutnod – nagyon sokan lesznek, és nagyon sok szempár vehet észre. Ha bejutottál a kommunikációs központba, és kikapcsoltad a rendszert, nem kell tovább lopakodni.

Code Key: Ez a legnehezebb és a leghosszabb küldetés. Itt is lopakodnod kell, egészen addig, amíg ki nem kapcsolod a generátorokat. Nagyon sokan lesznek, és minden gyanús ajtónyitásra éberen reagálnak. Ha az ajtó mögött, ahová be akarsz lépni, áll valaki, hiába minden álcázás, már kezdheted is elölről.

Nicole's Crash: Könnyű, pihentető feladat. Egy lezuhant gép roncsait kell megtalálnod, mielőtt a kalózok odaérnek. Az elején szerezd meg a járőrtől a Speedert, és azzal pár perc alatt megtalálod a lezuhant gépet.

Nicole Parker: Mivel az előző küldetésben elkéstél, a lezuhant gépből elrabolt csajt kell megtalálnod, és visszaszerezni a kódokat, amit az űrállomásról egyszer már megszereztél. Nagyon sokáig kell menned, mielőtt eljutsz a bányatelephez. A csajt hamar megtalálod a legalsó szinten lévő biztonsági szobában, viszont a kódok visszaszerzéséhez meg kell küzdened rég nem látott barátoddal, aki az első részben elárult. Nem lesz könnyű dolgod, és sokat kell használnod az implantjaidat.

Warehouses: Könnyű küldetés. A dzsungelben kell megtalálnod a két raktárt, ahol a megsemmisítésre váró konténerek vannak. A dolgodat legjobban a toronymagas fák között megbúvó magaslesekről figyelő orvlövészek fogják megnehezíteni.

Laboratory: Ez az egyetlen havas terep a játékban. Az elején a rakétavezérlő komputert nem feltörni kell, hanem szétlőni. Hiába igyekszel, későn fogsz odaérni a másik bázishoz.

Nanovirus: Ez a második legnehezebb pálya. Sok mesterlövész és lépegető állja az utad, mielőtt elérsz a célhoz. Az elején beülhetsz egy lépegetőbe, és ha vigyázol rá, egészen a hídig eljutsz vele, amit annak és rendje módja szerint felrobbantanak előtted. A hegyoldalon lévő ösvényen tudsz átjutni a túloldalra. A bejárat nyitásához szükséges kártyát az egyik katonánál találod.

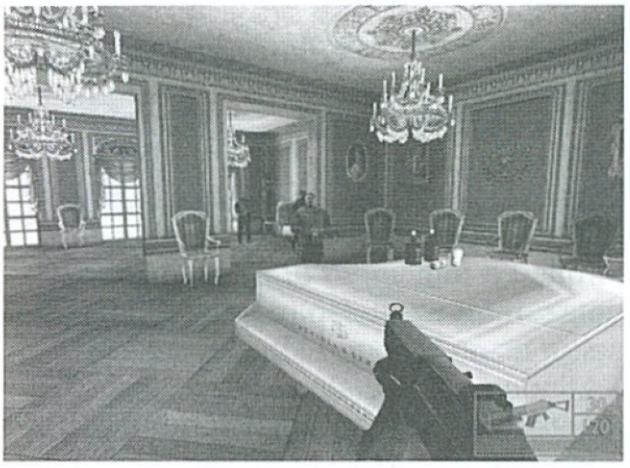
Final: Igazán nagy durranás, hogy itt mindhárom oldalt választhatod. Vagyis a végső harcban eldöntheted, hogy a telepesek vagy a kalózok, oldalán állsz a barikád mögött, avagy a Core Tech vállalat zsoldosaként rohanod le a telepesek bázisát.

Sajnos a hely hiánya miatt a küldetések részletesebb leírására nem volt módom, de ha valaki végképp elakadna, szívesen segítünk.

Clemi

A mesterlövész
Sniper – Path Of Vegeance

Mint az a címéből is sejthető, egy vérbeli FPS a kicsike, mégpedig a legvéresebb fajtából. Mindenesetre ennyi vért, mármint piros pacát, már régen nem láttam a monitoromon. A játék alaptörténete, mondhatjuk úgy is, teljesen lényegtelen, és abszolút felejthető. A főszereplő, Dominick egy szabadúszó bérgyilkos, akinek a kedvenc fegyvere a távcsöves puska, azaz a „Sniper", és ezért ismerik ezen a néven az alvilágban is. Az egyik megbízása során (ezzel kezdődik a játék) csapdát állítanak neki, és a zsaruk elkapják, így a városi börtönben köt ki. Az első néhány napot a sitten, önkívületi állapotban tölti, és csak arra emlékszik,



hogy valami fura szert adtak be neki, amitől meglehetősen vacakul érezte magát. Ahogy kitisztul a tudata, az első adandó alkalommal megszökik a börtönből, és elindul, hogy a végére járjon, mi folyik itt, ki áll ennek az egésznek a hátterében. Elkezdi hát az ámokfutását, ami szó szerint egy hatalmas vérengzés, mivel nem csak a rendőrök, de az összes alvilági figura is rá vadászik.
A történet tehát a börtönben kezdődik, és a szálakat mozgató maffiafőnök holttteste mellett végződik. Na persze a két időpont között több száz, sőt több ezer golyó találja meg a gazdáját, és holttestek tucatjai szegélyezik az útját.

A játék indításakor először is a karaktered kell megalkotnod, ami annyiból áll, hogy 30 tapasztalati pontot oszthatsz szét a három fő jellemződ: az egészség, az ügyesség és az erősséged között. Adhatsz persze néhány pontot a fegyverek használatához is, de sok értelme nincs, mivel abszolút semmi befolyása nincs a játékmenetre. **Tipp:** adj 15 pontot a maximális életerőhöz, és ugyanennyit az ügyességhez, így több sebesülést kaphatsz, és tovább tudsz futni megállás nélkül.
Játék közben minden tárgy, ami felszedhető, a szóköz megnyomására a zsákodba kerül, de a feleslegeseket ajánlatos eldobálni, mivel csak a súlyod növelik (lassabban mozogsz). Azért kell utólag eldobálni, mert elég sok helyen egy csomóban van egy rakás cucc, keveredve a hasznosak a haszontalanokkal.
A legfontosabb felszedhető tárgy – a fegyverek és a lőszerek után – természetesen az egészségügyi csomag, és a különféle élelmiszerek és a gyógyszerek. Viszont az üvegeket, dobozos italokat, ha lehet, fel se vedd, vagy rögtön dobáld el, mivel károsak lesznek az egészségedre, ha megiszod őket. Bár egy csendes sarokban próbáld csak ki nyugodtan, milyen hatásuk lesz, de ügyelj rá, hogy senki ne háborgathasson egy ideig, miután megittál mondjuk egy üveg konyakot...

A fegyverekből nem lesz túl nagy a választékod. Összesen nyolc különféle lőfegyver, egy kézigránát és a rendőrök botja alkotja a teljes arzenált. Ezeket a cuccokat és a lőszereket nem kell külön felszedni, elég csak elmenni felettük, és máris gyarapítják a készleted.

Glock: Általános célú .40 kaliberű félautomata pisztoly. A rendőrök ezt használják legtöbbször, és a gengsztereknél is ebből található a legtöbb. Könnyű, gyorsan lehet vele tüzelni, sok lőszert találsz hozzá, viszont a legkisebbet sebzi.

S&W: Azaz egy Smith and Wesson forgótáras revolver, .45-ös kaliberrel. Nehezebb, mint a Glock, sűrűbben kell új-

ratölteni, szinte alig sebez nagyobbat, ráadásul kevés lőszert fogsz hozzá találni, mivel kevesen használják.

SIG: Ez az egyik legtöbbször előforduló automata puska, mivel a kommandósok és az alvilág kemény magja is ezt használja. A .223-as kaliberével elég nagyot sebez, bár kissé pontatlan, így nagyobb távolságra néha egy fél tárat ki kell engedni, mire lesz valami hatása, ráadásul a tűzgyorsasága is hagy némi kívánnivalót maga után.
INGRAM: Nálunk UZI néven ismert, egy kézben használható .223-as kaliberű géppisztoly. Tűzereje megegyezik a SIG-évél, viszont legalább háromszor annyi lövedéket lő ki ugyanannyi idő alatt, így sokkal hatékonyabb fegyver, bár nagyobb távolságra pontatlansága miatt ez sem ajánlott. Többnyire a testőrség tagjai használják, így épületekben fogsz farkasszemet nézni ezzel a fegyverrel.

FN: Azaz a Shotgun. Félelmetes tűzereje miatt nekem ez volt a kedvenc fegyverem. Egy lövés–egy ember az arány, és még nagyobb távolságra is meglehetősen hatékony, ha nincs semmi a sörétek útjában. Néhány rendőrnél, és az őrség néhány tagjánál fogsz találkozni ezzel a fegyverrel, így sajnos a lőszerutánpótlás is elég szűkös lesz hozzá.

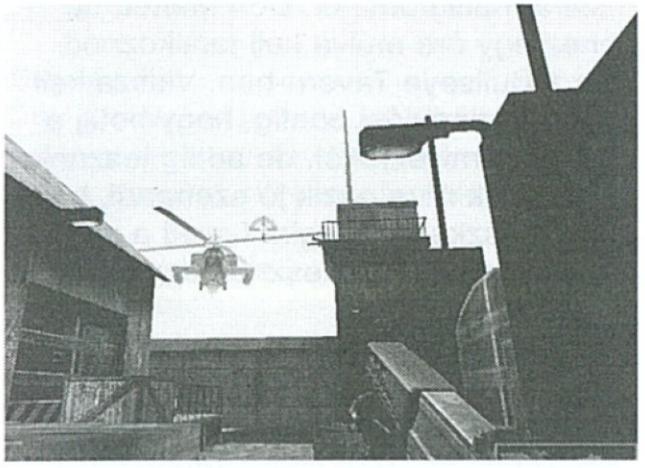
M-14: 7,62 mm-es távcsöves puska, ami egy mesterlövész kezében félelmetes fegyver. Ennél is egy lövés–egy ember az arány, feltéve, hogy eltalálod, akit célba vettél. Tágas helyeken, tereken, utcákon fogsz vele találkozni, de inkább úgy fogalmaznék, hogy lerogyni tőle, ugyanis csupa profi fog rád lövöldözni ezzel a fegyverrel, és már olyan távolságból bekapod az első lövedéket, amikor még ezt sem látod, honnan lőttek rád. Nagyon kevés lőszert fogsz hozzá találni, úgyhogy csak végső esetben használd.

HK-G8: Ez egy könnyű géppuska, szintén 7,62 mm-es űrmérettel, az amerikai M-14-es méltó ellenfele. Messzire is elég pontos, és nagy a tűzereje, viszont kevés lesz hozzá a lőszered, úgyhogy tartogasd a keményebb ellenfelekre.

P-90: Ez egy lézer irányzékú 5,62 mm-es géppisztoly, amit a Kínaiak használnak előszeretettel. Előnye, hogy könnyű, csendes, nagy a tűzgyorsasága, és nagy pontossággal talál célba, viszont a lézer irányzék fényét gyorsan észrevenni, és kicsi a tűzereje.
Néhány apróság:
– Érdemes feltelepíteni a játékhoz kiadott 2.23-as patch-et, mivel egy csomó kompatibilitási hibát kijavítottak, viszont sajnos a konzol nem fog többé előjönni.
– A karaktered a lelőtt ellenségek száma után tapasztalati pontot kap, és szintet lép. A kapott pontokat belátásod szerint használhatod fel.
– Beszélgetés közben a tűz gombbal kell a párbeszédet folytatni, így soha ne fordítsd a fegyvered arra, akivel beszélgetsz, mert az utolsó mondat elhangzásakor lazán le fogod lőni.
– Minden pálya elején készíts egy saját mentést is, mert bár a játék generál egy automata mentést, de mindig felülírja az előzőt, így a korábbi pályákat nem tudod másként újra lejátszani.
– Mindig számíts arra, ha belépsz valahová, vagy kilépsz valahonnan, hogy néhány fegyver csövével fogsz farkas szemet nézni.
– Ne igyál alkoholt, mert egy darabig nem fogsz tudni célozni.
– Legyen mindig kézközelben (F1-F4) az elsősegély csomag, és ne szégyelld a futást, ha túl sokan lőnek rád egyszerre, különben kezdheted a pályát elölről.
– A párbeszédekben teljesen mindegy, mit válaszolsz, az utolsó mondat mindig ugyanaz lesz.
– Ne keresd sem azt, hogy mi a feladatod, sem a térképet, egyik sincs. Feladatot akkor fogsz kapni, ha valakivel be-

szélgetsz, úgyhogy figyelj beszélgetés közben, mert nem lesz mód megismételni.
– Ne feledd, az ellenség piszok pontosan tud lőni, és mindig nézz körül a hátad mögött is.

Ha el akarod rontani a játékélményt:
Mivel a javító patch telepítése után nem jön többé elő a konzol, más helyen találtok megoldást a csalásra, ha már nagyon unjátok a sok újrajátszást a fejlövések miatt.



Keresd meg a játék 'gyökér' könyvtárában az „autoexec.cfg" nevű fájlt. A 14. sorban megtalálod a "God" "0" sort, és ha örök életet akarsz, a 0-t javítsd át 1-re, mentsd el a fájlt, és már indíthatod is a játékot. Nem fogsz többé sebesülni.

Mégis merre és mit?
Néhány szóban a pályákról és a feladatokról, hogy azért ne legyetek teljesen tanácstalanok, hogy mégis mikor mi a feladat.

The prologue:
A híd közepén van egy lépcső, azon menj le, és a híd alatt vár a megbízód. Kapsz tőle egy távcsöves puskát, amivel menj fel vissza a hídra, át a túloldalra, és ott négy rendőr társaságában találod a célszemélyt, akit le kell lőnöd. Amíg elő nem veszed a puskát, ügyet sem vetnek rád. Célozz, lőj le mindenkit, és futás vissza a kocsidhoz, de ügyelj a szemben lévő magaslaton a távcsöves puskával járőröző rendőrre.

Mutiny:
Amint magadhoz tértél, vedd el az asztalról a kaját, és gyere ki a cellából, és megállás nélkül menj le a lépcsőn, egyenesen be a társalgóba. Menj oda a neked háttal álló rendőrhöz. Az egyik rab hamarosan ledönti, te rohanj oda, ezzel rendőr botja a tiéd lett. Azonnal futás a bejárat melletti kisebb ajtóhoz, menj be rajta, majd a kis folyosón lépj be a szemben lévő ajtón. Az ott lévő rendőrt azonnal üsd le, és máris kezedben egy pisztoly. A pulton nyisd ki az átjáró rácsot, ezután menj fel az emeletre, mert ott jutsz át a folyosó túlsó végén lévő rácsot vezérlő helyiséghez. Közben figyelj nagyon a rendőrökre, mert ettől kezdve az összes téged üldöz. Miután kinyitottad a rácsot, menj vissza egészen a társalgóig, és azon keresztül menj ki a földszinti folyosóra. Közben kinyithatod a cellákat, és szedd össze a kajákat.

Run for cover
A folyosó végén találod az ebédlőt, és a pult mögött a konyhát. Oda kell eljutnod, és a konyhában az ajtótól balra megtalálod a szellőzőt, ahová be kell másznod. A szellőzőből kimászva egy belső udvaron találod magad. Menj be az udvar közepén álló kis épület ajtaján, ami az őrség öltözőjéhez vezet. Az öltözőben már várnak a kommandósok, úgyhogy csak óvatosan. Az öltözőn átjutva menj fel a lépcsőn, és az ebédlőn körbefutó galéria egyik sarkában lesz az újabb pálya.

Fight your way out
Ismét egy öltözőben találod magad, ahol természetesen van pár kedves rendőr is, aki éppen téged várt. Az öltözőből egy folyosóra jutsz, aminek a végén találod a következő vezérlőtermet, ahol egy újabb átjárót kell kinyitnod, majd a vezérlővel szemben lévő ajtón belépve lejutsz a látogató helyiség előterébe, ahol egy újabb pálya kezdődik.

The escape
A látogató helyiség végéig verekedd át magad, és ott találod az újabb termet, ahol a következő rácsot kell kinyitnod. A rácson átjutva menj jobbra, ott megint egy öltözőt találsz, abból nyílik egy zuhanyzó és a mosoda. A mosodában találsz egy szellőzőrácsot, ahová megint be kell mászni, és így jutsz el két raktárhelyiségen keresztül a mosoda mögötti udvarra, ami már a szabadság előtti utolsó akadály. Amint kilépsz az utolsó ajtón, rögtön fuss jobbra a korlát mellett, amilyen gyorsan csak tudsz, és próbáld meg elérni az ott várakozó buszt, mielőtt a levegőben rád váró helikopter miszlikre lő.

The sleepy hollow
A busz, amit szerencsésen elértél, meg sem áll veled egy garázsig. Ott vár rád Jack, akitől megtudod, hogy tulajdonképpen mi is folyik itt. Amint kilépsz az utcára, tapasztalni fogod, hogy akivel csak találkozol, mindenki rád támad. Nem lesz könnyű dolgod, de el kell jutnod a rendőrségig, mert azon keresztül vezet az út egy másik városrészbe, ahol egy szállodát kell majd megkeresned.

Out in the streets
A rendőrség épületéből kijutva egy régi bérház egyik emeleti lakásából kell az ablakon keresztül lemenni a ház hátsó udvarára, és a kapualjon keresztül jutsz ki az utcára, ami egyenesen a keresett szállodához visz. Útközben figyelj nagyon, mert itt egy mesterlövész is nehezíti majd a dolgod. Ha eljutottál a szálloda ajtajáig, kezdődik a következő pálya.

Mayor Estate
A hotel tömve lesz maffiózókkal, de neked meg kell keresned az egyik szobában üldögélő tulajdonost, hogy megtudd, merre is kell tovább haladnod, illetve beszélgetned kell vele, hogy kinyíljon egy átjáró a szálló egy másik szárnyába.

Feeling the scene
A hotel másik szárnyában, az alagsorba kell lejutnod, és ott megkeresni a garázst, és ha mindenkit kinyírtál, akkor az ott lévő kocsi mellé lépve kezdődik az újabb pálya.

The old monastery
Az apátsághoz érve tarts jobbra, és az udvar bal sarkában lévő lépcsőn menj lefelé a lépcsőn. Ott vár majd rád Stella, aki felajánlja, hogy segít neked megkeresni a maffiafőnököt, Don Mariót, de ehhez egy óra múlva kell találkoznod vele a Bullseye Tavern-ben. Vissza kell jutnod a kiindulási pontig, hogy beülj a kocsiba, amivel jöttél, de addig lesznek páran, akik nem nézik jó szemmel, hogy te ott mászkálsz. Megint figyelj a mesterlövészekre, mert lesznek egy páran.

The Bullseye Tavern
Stella a pultnál vár téged, és ha udvarias vagy vele, bemutat a pult mögött álló tulajdonosnak. Tőle ismét kapsz némi útmutatást, hogy merre menj tovább. A beszélgetés végén ugorj át a pulton, és a konyhán keresztül kijutsz az utcára. Két sarokra találsz megint egy régi bérházat, és ott az első emelet egyik szobájában egy öreg vak embert, akitől megtudod, hogy rajtad is kipróbálták a börtönben azt az új szert, ami ellepte az utcákat, és ezt a kínai negyedben lévő gyártelep laboratóriumában állítják elő, és ott találod meg a kérdéseidre a választ. Menj ki vissza az utcára, és egy sarokkal visszább lévő épület alagsorába kell lemenned az újabb pálya kezdéséhez.

The secret passage
A pincében rövid bolyongás után találsz egy termet, amelyben az egyik befalazott ablak helyén egy folyosót találsz. Ezen át jutsz el a kínai negyedbe, illetve az alatta lévő pincerendszerbe, amin keresztül le tudsz majd menni a csatornába.

3rd degree tunnels
Ez egy rövid pálya, a csatornában kell eljutnod egy átjáróig.

Into the darkness
Még mindig a csatornában vagy, és itt is csak végig kell haladnod, és megtalálni a következő átjárót.

Closer to freedom
A csatornából végre feljutottál a gyártelep alagsorába. Itt két termet kell megtalálnod, és mindkettőben működésbe hozni a kapunyitó elektronikát, utána pedig fel kell jutnod az utca szintjére.

City on fire
Egy garázsból jutsz ki az utcára, ahol néhány saroknyi távolságot kell megtenned egy ajtóig, ami egy templomhoz vezet.

The temple
Itt el kell jutnod a hátsó udvarban álló épület emeletére, és ott találsz egy szobrot, amivel vissza kell jutni majdnem a bejáratig, mert attól jobbra találsz egy újabb garázst, amiben egy autó vár arra, hogy meglovasítsd, és csak akkor indul, ha már nálad a szobor.

The factory
Eljutottál végre a gyártelephez, és bár előtted csak egy alacsony drótkerítés, ami az utadat állja, mégsem tudsz rajta átmászni. Egy olyan útvonalat kell megtalálnod, ami egy szervizalagútban kezdődik, majd a feljutsz az emeletre, és egy rövid bolyongás után ismét le az utcaszintre, a kerítés túloldalára, ahol megtalálod a garázst, amin keresztül az irodaépület előtti térre fogsz kijutni.

To steps of doom
A parkolóházba kell bemenned, és ott lejutni a harmadik szintre.

The sky sceeper
A garázsból egy bevásárlóközpont aulájába érkezel. El kell jutnod az épület másik végébe, ahol egy üvegajtó mögött kezdődik az újabb pálya.

Into the fray
Néhány termen áthaladva az irodaház előtti térre jutsz, és csak annyi a dolgod, hogy eljuss a bejáratig.

Killing fields
Az épület előcsarnokában el kell jutnod a liftig, de egy egész szakasz kommandós próbál meg ebben megakadályozni.

Hunting the Hunters
A lifttel feljutsz az emeletre, ahol egy másik liftet kell megtalálnod, illetve eljutni odáig.

LNIn3
Egy felső szintre jutottál, ahol ismét át kell magad verekedni egy újabb lifthez. Ezt már kicsit nehezebb lesz megtalálni.

Labs of Torment
Bejutottál a laboratóriumba. Itt megint vezérlő helyiségekből kell átjárókat nyitogatni, míg el nem jutsz egy kísérleti terembe, ahol az ott lévő berendezést kell működésbe hozni. Az kirobbant előtted egy darabot a válaszfalból, és azon a résen jutsz át egy folyosóra, ami egy újabb lifthez vezet.

Clash of the Titans
Ez az utolsó pálya. A labor irodái vannak itt, és itt fogod megtalálni először a rendőrfőnököt, majd a maffiafőnököt. A rendőrfőnököt le tudod lőni, de Bastardra hiába is lősz, a pálya egy pontjára kell eljutnod. Ha azt elérted, egy rövid animációban megnézheted, ahogy lelövöd, és ő is megsebesít téged, a rendőrök pedig ismét lecsuknak. Majd következik az epilógus.

Ugyan nem írtam a pályáknál, de felhívom a figyelmed, hogy mindenütt nagyon sokan lesznek, és a szélrózsa minden irányából lőni fognak rád. Minden lépésed alaposan fontold meg, és akkor talán kevesebb újratöltést kell végigülnöd, az ugyanis elég sokáig tart minden alkalommal.

Clemi

The Sims: Makin' Magic (Abracadabra)

A Maxisnak ismét sikerült előrukkolni valami őrülten kreatív dologgal. A rendelkezésemre álló hely édeskevés mindezek bemutatására, így ez a négy oldal egyfajta kalauz, a legfontosabb dolgok felsorolása.

Alapok

Amint elindítod a szimulációt, akár új, akár régi családdal, megjelenik Mystery Man, és megajándékoz egy indulókészlettel. Ennek része egy családi varázskönyv, egy varázspálcatöltő és egy fekete lyuk, ebbe ugorva eljuthatsz az új helyszínre, Varázsvárosba (Magic Town). A csomagban találod első pálcádat (a többiek az előbb említett készülékből vehetnek ki), némi varázspénzt és alapanyagot. Ha kikeversz egy mágiát, a varázskönyvben megjelenik a recept leírása. A sütemények és nektárok receptkönyvét külön vásárolhatod meg. Lássuk előbb ezeket!

Receptek

A nektárokhoz egy „Pressing Feeling Nectar Press", a pékárukhoz „Standard-Plus Brick Oven for Bakers" kell. Az alapanyagok fellelési helyét lásd lejjebb!

2 x Grape + Sugar = Grape Nectar
2 x Elderberries + Sugar = Elderberry Nectar
Honey + Grapes + Sugar = Honey Nectar
3 x Baking Mix = Freshly Baked Bread
Butter + Sugar + Baking Mix = Homemade Cake
Sugar + Elderberries + Baking Mix = Elderberry Pie
Butter + Baking Mix + Picked Carrot = Carrot Cake (ez a recept csak akkor jelenik meg, ha az Unleashed kiegészítő is telepítve van!)

Lehetnek más kombinációk is, nekem a cirkuszvárosi jósgép súgta meg a Toadsweat + 2 x Grape nektárreceptet, amelynek elfogyasztása a **Shed Your Skin** bűbájhoz hasonló eredményt szül. Kísérletezz bátran!

Felnőtt bűbájok és varázslatok

Kétféle lehetőséged van: vagy varázspálcádat töltöd fel egy előkészített mágiával, vagy legyártasz egy bűbájkristályt. Előbbihez a starterkit részét képező Spellbound Wand Charger-re lesz szükséged, utóbbihoz a MagiCo „EverAfter Crafter" munkapadjára. Mindkettőben közös a működés alapelve: három összetevőt kell beléjük adagolni („Add..."), majd ha mindhárom belekerült, a menüben megjelenik előbbi esetben a „Charge Wand", utóbbinál a „Make Magic". Legtöbbjük egyszer használható, de van, amely többször is. Az elérhető hókuszpókuszok alant a varázskönyvben felsorolt sorrendjükben szerepelnek. Mindegyik neve után feltüntettem, hogy varázslat-e („pálcás"), vagy bűbáj („kristályos")

Butter + Toadstools + Toad Sweat = Toadification (varázslat)
Az áldozatot varangyos békává változtatja, aki kedélyesen ugrálgat a ház körül. Jó szándékú Sim felveheti és megcsókolhatja („Kiss"), egyébként magától visszaváltozik egy idő után. Ellenhatása: ha az áldozat erősebb mágus, megelőzhet! És még valami: ha háztájiban sárkányt nevelsz, annak egyik csemegéje a varangy...

3 x Beeswax = Beauty & Beast (bűbáj)
Átváltozhatsz egy látványos figurává – mágus, farkasember, fejnélküli lovag, dzsin, ork, Quasimodo, Minotaurusz.
A hatás egy idő után magától elmúlik. Ellenhatás: ha valaki meglát átalakulás közben ő maga is átváltozik – pontosabban az egész család nyakára szamárfej nő.

2 x Honey + Pixie Dust = Relationship Boost (varázslat)
Kellemes dolog: az áldozat és a mágus közti kapcsolat értékét növeli kb. 25 ponttal.

Golden Thread + 2 x Magic Beans = Horn of Plenty (bűbáj)
Négy tányér luxuskaja jelenik meg a legközelebbi asztalon. Vendéglátáshoz kitűnő...

Butter + Toadstools + Pixie Dust = Enchant (varázslat)
Ha sikeresen legyártottál egy kerti törpét a Kraftking Woodworking Table segítségé-

vel, eme varázslattal életre keltheted!
A kisember kertészkedni kezd, azaz megöntöz minden növényt – csak a nektárgyártó géptől tartsd távol! És még valami: ne hívj konkurenciát – akár „igazi" kertészt szerződtetsz (vagy nem rúgod ki a mágia előtt a régit), akár a „Perfect Garden" bűbájt alkalmazod, a törpe dühöngeni kezd, megrugdossa gazdáját és feldúlja a kertet! A varázslat más tárgyak életre keltésében is segít. Javaslataim, a poént nem lelőve, és bátorítva a további próbálkozásra: az új munkapadon gyártható Gargoyle, a rózsaszín flamingó, a hűtőszekrény, vagy a sakk-készlet...
Mellékhatás: a varázslat alkalmával a kiszemelt tárgy néha tüzet fog.

2x Golden Thread + Llama Spit = Dish Wish (bűbáj)
Eltűnik a mosatlan edény. Ellenhatás: ha nincs elég mosatlan, úgy egy tucatnyi megjelenik szerteszéjjel a házban és környékén.

Honey + Grapes + Pixie Dust = Get Happy (varázslat)
Ha nincs időd egy másik Sim pátyolgatására, ezzel a varázslattal pillanatok alatt élénk zölddé változtathatod a „hangulatkristályát"!

Beeswax + Rubber Chicken + Diamond Dust = Rain of Riches (bűbáj)
Ez már valami! Kincses ládák és aranyhalmok jelennek meg, ezek értéke akár 50 ezer $ is lehet.

2 x Beeswax + Sands of Time = Shed Your Skin (bűbáj)
Szellemmé válsz – áttetsző lénnyé, aki átlebeg a falakon. Ellenhatás: használata csak este ajánlott, különben számolhatsz egy nagy rakás kígyóval...

Honey + Garlic + Toad Sweat = Smiley Face (varázslat)
Igen hasznos mágia, az „áldozat" barátoddá válik! Karrierépítéshez, családi barát szerzéséhez nélkülözhetetlen!

Beeswax + Dragon Scales + Llama Spit = Polar Attraction (bűbáj)
Szó szerint elbűvölheted környezetedet, mindenki levetkőzve előítéleteit bűbájos és szellemes embernek lát majd. Szintén jó barátszerzésre – hívj kisebb társaságot, dobd be ezt a bűbájt, és pikk-pakk fűzz be mindenkit!

Butter + Snake Venom + Garlic = Banish (varázslat)
Az áldozat lába alatt lyuk támad, és elnyeli őt. Gyorsan hazaküldheted kellemetlenkedő vendégeidet...

Beeswax + Sands of Time + Pegasus Feather = Clone Drone (bűbáj)
Befut a vállalati autó, de annyi dolgod lenne még a ház körül, vagy csak pihennél egyet? Készíts magadról klónt, és küldd őt melózni! Vigyázat: amint a figura hazaér, a bűbáj elmúlik, a klón elég – állj készenlétben a tűzoltáshoz!

Golden Thread + Magic Beans + Four-Leaf clover = Perfect Garden (bűbáj)
Kellemes bűbáj, kerted felett esőfelhők gyűlnek, és sűrű zápor öntözi a földet. A nemrég elültetett szőlővessző, bodzabokor azonnal termőre fordul, és lehet szüretelni. Mint fentebb írtam, életre keltett törpe esetén használata ellenjavalt!

Beeswax + Magic Beans + Glacial Glass = Magic Mood (bűbáj)
Simed és a környezetében lévő többi emberke hangulatát növeli – vagy épp csökkeni. Rizikós bűbáj...

Honey + Dragon Tears + Pixie Dust = Love Struck (varázslat)
A kiválasztott Sim szerelmes lesz beléd! Vigyázz, épp úgy, mint „normál" udvarláskor a szerelmi háromszögre – azaz ne szeresd el vendéged nejét vagy urát... Vigyázat! Ha kollégára alkalmazod, az esetek legnagyobb részében az visszavág, és minden értéked lemegy nulla közelébe! Megoldás: küldd el a kiszemelt embert Varázsvárosba, add el Mystery Man-nek a varázspálcát (Sell Magic Wand), majd hazaterelve hajtsd végre rajta a mágiát. Vásárolni ugyanott lehet, de a botfeltöltő gép is tartalmaz pálcát.

Butter + Toad Sweat + Clown Confetti = Hypnotize (varázslat)

Az áldozat kezes báránnyá válik. Bármit megtehetsz vele...

Golden Thread + Glacial Glass + Pegasus Feather = Of House and Home (bűbáj)
Egy „háziszellemet" (név szerint: Wally O' Wisp) idéz, aki alapos rendet rak a házban. Ellenhatás: ha a bűbájt használó Sim rendetlen, Wally ikertestvére, Molly jelenik meg, és kuplerájt csinál...

Honey + Clown Confetti + Wizard Eyelashes = The Big Question (varázs)
Remek! Minek udvarolnál izzadva egész nap, ha kéznél a varázspálca? Egy suhintás, aztán térdelj le kiválasztottad elé, és tedd fel a nagy kérdést: hozzám jössz? Nem fog nemet mondani!

Beeswax + Diamond Dust + Black Rose = Price of Fame (bűbáj)
Ez a recept csak akkor érhető el, ha a Superstar kiegészítő is telepítve van!
A sztárok életét akarod élni, de nem akarod végigszenvedni a sikerhez vezető utat? Eme bűbáj használatával egy mozdulattal szupersztárrá válsz! Ellenhatásként szembenézhetsz nem egy, de seregnyi megrögzött rajongóval! (de legalább hozzájutsz további fekete rózsákhoz...)

Butter + Pet Treats + Clown Confetti = A Friend Indeed (varázslat)
Ez a recept csak akkor érhető el, ha az Unleashed kiegészítő is telepítve van!
Eleged van házi kedvenced pátyolgatásából? Szeretnéd, ha emberré válna, munkába menne és inkább hozná a pénzt, mint vinné? Nos, ezzel a varázslattal megteheted! VIGYÁZAT! A HATÁS ÖRÖKÖS!

Gyermek bűbájok és varázslatok
Gyermekeid sem maradnak ki a mágiából. Mivel ők nem keresnek pénzt és MagiCoin sem lehet a birtokukban, a ház körül beszerezhető alapanyagokból keverhetnek ki varázslatot (lásd lejjebb).
A bűbájokat és varázslatokat egyetlen készség, a „The MagiCo NeoMagical Newt" segítségével állíthatják elő.

3 x Toadstools = Beauty and Beast Jr.
A felnőtt varázslathoz hasonló, azzal megegyező ellenhatással.

Toadstools + Dragon Scales + Faerie Dust = Get Happy Jr.
Lásd a felnőttek hasonló varázslatát, ennek hatása picivel gyengébb

2 x Faerie Dust + Dragon Tears = Enchant
Kerti törpe, mini kivitelben.

2 x Toadstools + Dragon Tears = No More Puddles?
A Mágikus Zuhany alatt Simjeid pillanatok alatt megtisztulnak, higiéniájuk az egekbe szárnyal!

2 x Toadstools + Faerie Dust = Make Cakes
Édesszájú csemeték kedven varázslata: süti, sok süti – vagy ellenhatásként sok, nagyon sok varangy... Persze, ha van a háztájiban sárkány, az nagyon fog örülni a csemegének.

2 x Dragon Tears + Faerie Dust = Invisible Friend
Kinek ne lett volna gyerekkorában egy barátja, akit csak ő lát? Ezzel a mágiával teremthetsz magadnak egyet! Bár, ő nem mindig kedves...
Toadstools + Dragon Tears + Dragon Scales = Clone Drone Jr.
Az ablak alatt dudál az iskolabusz, de te inkább játszanál, vagy lustálkodnál? Teremts magadnak klónt, és küldd őt a suliba! Vigyázz, ha hazatér, elhamvad...

Toadstools + 2 x Dragon Scales = Age of Instant
Elég volt a gyermekkorból? Fel akarsz nőni végre, de ezek az aljas programozó bácsik és nénik örök gyermektestbe zártak? Itt a nagy lehetőség! Egy mozdulat, és gyönyörű fiatalember válik belőled. Viszlát gyermekkor! VIGYÁZAT! A HATÁS ÖRÖKÖS!

Az összetevők beszerzése
A varázslatokhoz szükséges alapanyagokat varázspénzért (MagiCoin, MC) veheted meg. Ezeket vagy általad termelt cuc-

cok (méz, viasz, fonál, nektár) eladásával, vagy produkcióval szerezheted meg. A kígyóbűvölés és a varázslópárbaj (lásd lejjebb) nem sok MC-t ér, legtöbbet a színpadi show hoz a konyhára. A két „sötét" helyen (93., 94.) lévő kőszínpadra magas logikával, míg a „cirkuszváros" (95. sz) varietészínpadára erős mechanikus képességekkel lépj! Ez utóbbi helyen található még pár bűvészasztal is (ilyet otthonra is vehetsz), ezekhez is logikára lesz szükség.

A felsorolásban szereplő személyek, helyek:
· **Vicki:** a vámpírlány, a „sötét oldalon" a 93. és 94. sz. helyen, keresd a sárkány alakú kocsit!
· **Mara:** a tündér, a „zöld" területeken, a 97. és 98. sz. alatt, kis szekér mellett
· **Tod:** a patikus, a 94., 96., 97., 98., sz. alatt áll a kocsija
· **Kígyóbűvölő:** 97.,98. sz. alatt
· **Élelmiszerstand:** 95., 97.
· **Növénystand: 95., 97., 98.,**
· **Minijáték: Mara, Vickie, Todd – „Talk" akció. Sajnos hely hiányában ezeket nem tudom itt felsorolni, ki lehet sakkozni, mi a feladat.**

FONTOS! Az eladóknál csak akkor jelenik meg az adott alapanyag, ha az ellenértéke a zsebedben lapul! (Azaz ha valami 49-be kerül, és nálad csak 40 van, az adott cucc nem megvásárolható, így nem is szerepel a kínálatban.)

Baking Mix – Élelmiszerstandon

Beeswax – Vehetsz Tod-tól („Redeem", 17 MC), de inkább termelj magadnak a "Wax 'n Honey Maker" segítségével! "Harvest", majd amint embered végzett, "Add to Inventory...". Jó hatással lesz a mechanikus képességekre.

Black roses - A megrögzött rajongó (Obsessed Fan) helyezi el birtokodon, persze csak ha a Superstar telepítve van. (De úgyis csak ekkor tudod használni a „sztárcsináló" varázslatot). Bővebben 2003-7/8 számunk mellékletében!

Butter – Vásárolhatod élelmiszerstandon, de inkább köpülj magadnak! Vegyél egy „Old-Fashioned Butter Churn" készséget, és állj neki a melónak. Fejleszti a szakácstudományt!

Clown Confetti – Minijátékban nyerhetsz

Diamond dust - Mara ("Redeem", 199 MC)

Dragon Scales, Dragon Tears - Vickie („Redeem" – előbbi 21, utóbbi 24 MC), illetve saját sárkányodtól (gyerekek csak így) – lásd a „Házisárkány" részt!

Elderberries: Vásárolhatsz növénystandról, akár készen, akár vessző formájában (Elderberry Sprig), ezt az építés menüben vásárolható földdarabkára kell elültetned, locsolnod, és szüretelned.

Four Leaf Clover – Mara: "Barter", mézért (Honey) cserébe.

Grape – Akárcsak az Elderberry esetében: készen, vagy elültethető formában (Grape Vine Sprig).

Garlic – Vicki: "Barter", méhviaszért (Beeswax) cserébe.

Glacial Glass – Minijátékban nyerhetsz

Golden thread – Mara ("Redeem", 14 MC), de olcsóbb, ha magad állítod elő a rokkán (Pick-Me-Not Spinning Wheel), ami a mechanikai képességeket is növeli.

Honey – Vehetsz élelmiszerstandon, vagy termelhetsz a "Wax 'n Honey Maker"-rel,

Llama Spit – Todd ("Redeem", 25 MC)

Magic Beans – Todd ("Redeem", 27 MC)

Pegasus Feather – Minijátékban nyerhetsz

Pixie Dust – Mara, ("Redeem", 31 MC). Gyerekek a régi játszóládát leváltó Visions of Sugarplums készséggel játszva kaphatnak egy-egy adagot. Tapasztalatom szerint minél magasabb a csemete tanulmányi fokozata, annál biztosabb a siker, A+

ajánlott (megszerezhető: számítógép, "study").

Rubber chicken – Todd ("Barter", Elderberry Nectar-ért cserébe)

Sands of Time – Mara ("Redeem", 25 MC)

Snake venom – Kígyóbűvölő: „Barter", aranyfonálért (Golden Thread) cserébe.

Sugar – Élelmiszerstand

Toadstools – Tod ("Redeem", 9 MC), de magad is termelhetsz: vásárolj egy gombaszéket (székek / extra / Champignon Toadstool Chair), és ültesd rá valamelyik Simed! Háromszor-négyszer kell ezt eljátszani, mire valahol a portádon megjelenik egy kis gombatelep, lehet szüretelni („Harvest"). Gyerekek csak így juthatnak hozzá!

Toad sweat – Tod ("Redeem", 21 MC)

Wizard Eyelashes – Minijátékban nyerhetsz

A varázslópárbaj

Menj a küzdőtérhez, „Duel", és válassz ellenfelet. Amint mögötte egy gömb villogni kezd, bökj a pást közepére, és „Use", majd válassz ki egy mágiát – ha ez erősebb, mint az övé, győztél. Négy menet lesz, legalább hármat hoznod kell. Íme a jó kombinációk:

- **fehér** ellen: Black Blizzard, Yellow Brimstone
- **fekete** ellen: Blue Tornado, Red Wave
- **kék** ellen: White Lightning, Red Wave
- **sárga** ellen: Black Blizzard, Blue Tornado
- **vörös** ellen: White Lightning, Yellow Brimstone

A házisárkány

Jópofa, de veszélyes dolog odahaza sárkányt tartani. Beszerzése egyszerű: szerezz 49 MC-t, menj el Vickihez, és vegyél tőle sárkányfészket tojással (Dragon Nest). Vidd haza, ezek után úgy kell bánni vele, mint egy kisbabával, azaz rendszeresen nyomatni kell neki az elérhető háromféle akciót. Háromféle sárkány kelhet ki a tojásból: Ha 6-nál kevesebbet akcióztál a tojással, akkor vörös, ha 6 és 14 között, akkor arany, és ha 14 fölött, akkor lila. Sajnos mindegyik tűzveszélyes, a vörös leginkább, az arany kevésbé, leghálásabb a lila. Épp ezért *a ház minden helyiségébe, és kívülre is* szerelj fel tűzjelzőt! Főleg akkor fúj az édes, ha unatkozik, ezért foglalkozni kell vele, a Vickietől vásárolható Dragon Chew Toy (8$) szintén leköti. A sárkány mindenevő.
A vámpírlánytól vehetsz speciális eleséget (Dragon Treats, 5$), de megeszi a virágokat (a kertednek annyi...), a szemetet, a kutya-macskakaját is, kedvence a béka (még ha a gazdája is az, balesetből kifolyólag).
Egyetlen előnye, hogy értő kezek szerezhetnek drága alapanyagokat tőlük: fésülgetve őket (Groom) pikkelyt (Dragon Scales), csiklandozva (Tickle) könnyeket (Dragon Tears) – sőt, gyerekek csak így juthatnak ezekhez!
Sajnos a kissárkány nem jelenik meg családtagként, mint a kutya vagy a macska, így nehéz kideríteni az igényeit. Ha nem foglalkozol vele, elmegy a háztól, de Te magad is elküldheted őt („Set Free").

További tippek, útravalónak

- Varázsolj otthon sokat, a program havonként ellenőrzi a házi mágiák számát, ha ez elég magas, megajándékoz egy varázskristállyal, vagy mágikus babcsemetével.
- Az említett csemetéből égig érő babot nevelhetsz (szintén a bűvészkedés hat rá), ha elég magasra nőtt, megmászhatod, és odafönt vár minden idők legnagyobb poénja!
- Ha színpadon vagy, és embered elkezdte a revüt, kiadhatsz egy újabb műsorszámra utasítást, így addig lehetsz a deszkákon, míg Simed bírja, és több száz MC-t is kereshetsz!
- Bár drága (3999$), de hasznos a „Bag-O-Bones Skeleton Closet". Bekopogva egy csontvázcseléd mászik elő, és pikkpakk rendbe teszi a házat!

Ennyire futotta a helyből, a „Help" rovatban természetesen válaszolok a további kérdésekre. Jó varázslást mindenkinek!

]{redenc

CD GAMES

84 oldalas lap végigjátszásokkal, megoldásokkal, cheatekkel és teljes guide-okkal. Minden alkalommal teljes játék mellékletel.

Ízelítő legújabb számunk tartalmából:

- Max Payne 2
- Homeworld 2
- Commandos 3
- XIII
- Halo
- Sim City 4: Rush Hour
- Silent Hill 3
- C&C: Generals ZH
- Freedom Fighters
- Pokoli Szomszédok

Teljes játék:

Jagged Alliance 2 - stratégia

Az iránytű a játékok világában, amit eddig kerestél!

Keresd az újságárusoknál!

www.cdgames.hu